LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JUNIO 1999 · \$6,90

IRUGUAY SSI • PARAGUAY G15500 CHILE S 2400 • ISSN 0329-5222

NUMERO 20 AÑO 2



NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES El demo que estabas esperando!

DUNGEON

Bullfrog nos vuelve a mostrar que ser malo es bueno!



FORME ESPECIAL electronic entertainment

Un reporte completo de todos los juegos de la Expo como solo nosotros te podemos mostrar

IMPERDIBLE!

Los reviews exlusivos de los nuevos juegos de Star Wars:

Episode 1: The Phantom Menace **Episode 1: Racer**





EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL RING Y LA 2DA. PARTE DE LA GUIA DEL BALDUR'S GATE





PRESENTANDO ESTE AVISO OBTENES UN 20% DE DESCUENTO EN TU COMPRA



Sintesoft o

Microsoft^{*}











Vigencia del 1/06/99 al 30/06/99



Un universo de sorprendente belleza y acción sin respiro. Para saborear la venganza deberás dominar el combate mano a mano, la magia y la maldad de tus

las mejores acrobacias: saltos, vuelcos, caídos; tirabuzones y coleodas que le puedas imaginar. Estarás dejando suelto el demonio de velocidod que llevás dentro.

Sumergite en un mundo de fantasía medieval, donde naciones enteras dependen del equilibrio de tus acciones. Siniestras profecías pondrán a prueba tu capacidad.



Venta Telefónica ¡No te muevas de tu casa! 011 4555-5555

PARA NUESTROS CLIENTES LA COMPUTACION NO TIENE SECRETOS



Servicio de Consulto Exclusivo para Clientes de Info de MUSIMUNDO

XTREMEP

AÑO 2 · NUMERO 20

indice



electronic entertainment expo

En este número te presentamos un Informe Especial sobre todo lo que vimos en la Exposición E3, desde los juegos más esperados hasta los que fueron una total sorpresa, grata por cierto.

Además, te contamos cuál fue el mejor stand de la Exposición, qué compañía se destacó por sus regalos, etc. En síntesis, un informe como sólo Xtreme PC te puede brindar.



Nota del Editor

Mayo fue un mes de aquellos. Después de todo el E3 es un evento anual y los 3 días en que transcurre, uno los vive a mil, recopilando información, charlando con los productores de los mejores juegos, probando los más interesantes, filmando y tratando de llegar a cubrir todas las empresas. Este número que tienen en sus manos, es un número especial. No solo posee más páginas para poder incluir la cobertura del E3 sin que sufran consecuencias las otras secciones, sino que además incluirmos dos soluciones completas, y las reviews en EXCLUSIVA de Racer y The Phantom Menace, los nuevos juegos de Star Wars que se ponen a la venta en estos días en Argentina.

Como siempre Xtreme PC te mantiene actualizado de todo lo que acontece en el mundo de las juegos. Además, por supuesto, el Xtreme CD en el que encontrarán el impresionante demo del Need for Speed. High Stakes, además de las últimas demos, patches y videos. Desafortunadamente, les debemos el test del Quake III, que no se pudo incluir porque la gente de id Software no permite su distribución en otro medio que no sea internet. De todas formas, les damos todos los drivers necesarios para poder jugarlo en el caso de que decidan bajarlo. Y como siempre los reviews de los últimos juegos, los trucos, etc. No pierdan más tiempo, intérmense en este nuevo número de Xtreme PC, que depara demasiadas sorpresas como para develarlas todas en tan pocas lineas...



NEWS

Informe Especial: Electronic Entertainment Expo

p.10

p.4













REVIEWS

Corsairs p.69 Toca 2 Touring Cars	p.8.
Machines ρ.70 Star Wars Episode 1: Racer	p.84
Warzone 2100 ρ. 72 Redline	p.8
Civilization: Call to Power p.74 Midtown Madness	p.8
Commandos: BTCOD ρ. 76 Silver	p.9
Star Wars E1: The Phantom Menace p.78 Nascar Revolution	p.92
Thrust, Twist 'N Turn p.80 Virtua Deep Sea Fishing	p.9.

LA ZONA 3D

p.94

p.110

La segunda parte de la guía del Baldur's Gate	p. 96
Ring: la solución completa de esta aventura futurista	p. 104
The Phantom Menace - Future Cop - Carnivores - Midtown Madness - South Park	p. 108
Worms: Armageddon - Heroes of Might & Magic III - Warzone 2100	p. 109

CORREO DE LECTORES

PROXIMO NUMERO p.112



Star Wars Episode 1: Racer

Enloquecidas carreras a lomos de los bestiales podracers que cortan el aliento, aceleran el pulso y desafían las neuronas.

JUNIO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR, EDITOR Y PROPIETARIO Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti Martin Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loquercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo Diego Boumot Máximo Frias Pablo Benveniste

Durgan A. Nallar Santiago Videla Rodrigo Peláez

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510. INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36

Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME P.C. 6, es una publicación mensual de Grupos Editorials, Paraguay 2402 et "8" Cinetal Federal C.E. 1121. 76.1-401-404. Barrios Alexa, Agraina. E-Mais Ameripacidades com a Semano Alexa, Agraina. E-Mais Ameripacidades com a 1922. Las notas firmadas, con quinión de sus respectivos autores. Se protiba e ir reconoción total o parade de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los aixos comerciales de esta revista son responsabilidad enclusiva de los respectivos autorizados. Al tre bandizproduct names and arterior à est taxidemás con repisitande finalemas de their como caractería de la con-capital de sur espectifica alundos o compulsas y aumeron aqui por mentes previolentes invenses an America. Junto de 1920.

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Don Bluth y el Dragon's Lair 3D

Uno de los más grandes clásicos de todos los tiempos está preparando su regreso a las pantallas hogareñas



na de las mayores sorpresas del E3, fue el encontrarnos cara a cara con toda una

leyenda de los dibujos animados y gracias a Dragon's Lair, también de los juegos.

El asunto es que Don Bluth estaba anunciando junto a Blue Byte un nuevo producto de la saga después de casi 20 años, Dragon's Lair 3D, y no quisimos dejar la oportunidad de formularle algunas preguntas.

XPC: ¿Qué se siente juntar al equipo creativo luego de 20 años?

DB: Es un momento excitante, pero más que revisitar el viejo Dragon's Lair, lo sentimos como que nos estamos embarcando en algo fresco y nuevo.

PCC: ¿Está sorprendido de saber que Dragon's Lair es relativamente popular hoy en día, aún con tantos años a cuestas?

DB: Si, estoy muy sorprendido que el juego haya tenido una vida tan larga, pero pienso que probablemente es gracias a que Dirk (el protagonista) es uno de esos personajes tan torpes a los que nada les sale bien y casi todos nos podemos identificar con esto. Sin dudas este pequeño elemento fue lo que le dio a este ser su enorme popularidad.

XPC: ¿Hasta qué punto estará involucrado en la creación y desarrollo de Dragon's Lair 3D?

DB: Mi rol será el mismo de siempre: Diseñar personajes y generar ideas para que los creativos del nuevo juego, sometan a Dirk a las situaciones más imposibles.

XPC: ¿Cómo se siente el hecho de llevar a Dirk y a Daphney a un mundo 30? De: Hey, esta es una nueva experiencia para mi. Cualquier cosa que expanda mis horizontes será bienvenida. Trabajé por cuarenta años en animación tradicional y esto será toda una aventura!

XPC: ¿En qué otros proyectos se encuentra trabajando aparte de Dragon's Lair 3D?

DB: Estoy involucrado en "Titan A.E." para la Twentieth Century Fox, una aventura épica espacial de ficción que será lanzada en el invierno del 2000. También estoy comenzando la preproduccion de otro film para Fox que tendria que entrar en producción muy pronto. Lo siento mucho pero no puedo contar nada sobre este último.

XPC: De todas las películas en las que estuvo involucrado, ¿Cuál es la favorita y por qué?

DB: Estoy tratando de encontrar una respuesta a esta pregunta por cuarenta años. Y justo que pienso tener la respuesta, el film en el que me encuentro trabajando en el momento sobrepasa a mi anterior favorito. Aunque de todas formas siempre seré parcial con NIMH. Ella fue mi primer amor.

XPC: Finalmente, si le tendría que dar un consejo a alguien que está comenzando y quisiera que siga sus pasos, ¿Qué es lo que le recomendaría por sobre todas las cosas?

DB: ¿Me lo preguntás para alguien que quiera comenzar con la animación? Crear un film animado presupone que uno sepa que es lo que a la audiencia le gustaría ver y dejárselo ver... LENTAMENTE.

Estudiar, analizar y aprender la enorme contribución de grandes directores que ya han creado cosas increíbles en la pantalla. Y finalmente, aprender a contar una gran historia con un argumento fuerte, que golpee.

XPC: Gracias Sr. Bluth y suerte con DL3D.



COMM

NUEVAS ARMAS, HABILIDĀDES Y PERSONAJES

Dos nuevos personajes: una mujer, miembro de la Resistencia holandesa. El otro, un comandante de los

Nuevas armas: un rifle Enfield, cloroformo, una cachiporra unas esposas y un puño te permitirán idear nuevas estrategias para culminar con éxito tus misiones.

Nuevas habilidades: puedes distraer al enemigo con un paquete de cigarrillos, una piedra o incluso icon un lápiz de labios! También puedes detener a un soldado alemán y obligarle a obedecer tus órdenes.

Dos niveles de dificultad: difícil para los veteranos, y fácil para los novatos.

Estás al mando de una unidad de soldados de élite, y tienes que cumplir con éxito ocho peligrosas misiones. Quizá ya tengas experiencia, adquirida en Commandos: Behind Enemy Lines, Quizá seas un novato. Sea como sea, tendrás que agudizar tu ingenio y tus habilidades de estratega para poder llegar hasta el final sin perder un solo hombre.

¡El fracaso no es una opción! Las mievas armas, habilidades y personajes y los dos niveles de dificultad, unidos a unos mapas mucho más grandes, te aseguran un reto considerable. Podrás, entre otras cosas: destruir prototipos de aviones supersecretos, robar unos documentos a un oficial alemán; recuperar un prototipo de bomba lanzada en Creta; rescatar a un aliado que está a punto de ser fusilado; liberar a tus compañeros de un campo

de prisioneros, etc., etc. ¡Será una experiencia emocionante!

No requiere el juego COMMANDOS CHIND ENEMY.

LINER

Barrioto ila diamilion al Camerio. Tel: 4553-7555 . s-mall separts migrabyte com ar

tanton, G.p. (9) 1996 tiline in clusters (incline, redes los deres

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Star Wars E1: The Phantom Menace



- CATEGORIA: Acción / Arcades
- COMPAÑIA: LucasArts
- DISTRIBUYE: Microbyte FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:
- Completa: Junio de 1999
- INFORMACION EN INTERNET:
- TRADUCCION AL CASTELLANO:
- Manuales y Software PRECIO ESTIMADO: \$49

Carnivores



- CATEGORIA: Acción / Arcades
- COMPAÑIA: Wizard Works DISTRIBUYE: Gt Interactive / Edusoft
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Junio de 1999
- INFORMACION EN INTERNET: www.gtinteractive.com
- TRADUCCION AL CASTELLANO: Manuales y Software PRECIO ESTIMADO: \$20

Settlers III



- CATEGORIA: Estratégicos COMPAÑIA: Blue Byte
- **DISTRIBUYE: Centro Mail**
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Junio de 1999 INFORMACION EN INTERNET:
- www.settlers3.com TRADUCCION AL CASTELLANO:
- PRECIO ESTIMADO: \$30

Star Wars E1: Racer



- CATEGORIA: Acción / Arcades
- COMPAÑIA: LucasArts DISTRIBUYE: Microbyte
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Junio de 1999
- INFORMACION EN INTERNET: www.lucasarts.com TRADUCCION AL CASTELLANO:
- Manuales y Software PRECIO ESTIMADO: \$49

Resident Evil 2



FICHA TECNICA

- CATEGORIA: Aventuras / RPG
- COMPAÑIA: Capcom DISTRIBUYE: GTC Ribbon
- FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA: Completa: Junio de 1999
- INFORMACION EN INTERNET: www.capcom.com TRADUCCION AL CASTELLANO
- Manuales y Software
- PRECIO ESTIMADO: \$N/D

Tank Racer



TECNICA

- CATEGORIA: Acción / Arcades COMPANIA: Grolier Interactive
- DISTRIBUYE: Tele Opción
- Completa: Junio de 1999 INFORMACION EN INTERNET:
- grolier.co.uk TRADUCCION AL CASTELLANO: Manuales y Software PRECIO ESTIMADO: \$39

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	5	Flight Essencials	Simuladores	The Associates	Microbyte	\$11/0
F-16 Agressor	Simuladores	Virgin Interactive	GTC Ribbon	SN/D	• Machines	Estratégicos	Acclaim	Microbyte	\$N/D
Live Wire!	Acción / Arcades		Tele Opción		Super Bikes	Simuladores	Electronic Arts	GTC Ribbon	\$N/D
Jet Fighter: Full Burn	Simuladores	Interplay	Edusoft		• Warzone 2100	Estratégicos	Eidos	Unisel	\$39
Official F1 Racing	Acción / Arcades	Eidos	Unisel	SN/D	Commandos: BTCD	Estratégicos	Pyro Studios	Microbyte	SNID
Duelo de Hechiceros	Estratégicos	Virgin Interactive	GTC Ribbon	SNID	Hired Guns	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte	\$N/D
									- 5

LOS MI	AS JUGADOS EN	XTREME PC		
Posición de este mes	Titulo	Compania	Género	Posición del Mes Antenor
1	X-Wing Alliance	LucasArts / Microbyte	Simuladores	
2	Baldur's Gate	Interplay / Edusoft	Aventuras / RPG	
3	Rollcage	Psygnosis / Microbyte	Acción / Arcades	
4	Sim City 3000	Maxis / EA / Microbyte	Estratégicos	
5	Half Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	
6	FIFA 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	
7	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	
8	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	
9	Resident Evil II	Capcom	Aventuras / RPG	
10	Actua Soccer 3	Gremlin Int. / Microbyte	Deportes	10

Lucasarts Classics

Tres compilaciones espectaculares

unque ya te lo anunciamos en los
"Lanzamientos
Nacionales" de nuestro
número anterior, te
recordamos que
Microbyte acaba de sacar al mercado tres
recopilaciones de LucasArts que realmente
valen la pena. Este no es el clásico caso de
juegos regulares rejuntados sino que cada
pack contiene juegos que realmente ya integran el hall de los mejores juegos de todos
los tiempos.

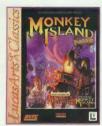
Primeramente tenemos Monkey Island Saga (\$45) que incluye la trilogia de las aventuras de Guybrush Threepwood, en su eterna búsqueda de tesoros y del amor de su vida Elaine. Imperdible!

Siguiendo con aventuras, otro pack incluye Full Throttle y The Dig (\$36), otros dos claros exponentes de la mestría de Lucas a la hora de generar aventuras gráficas. Considerando que son dos juegos dentro

de todo "modernos" el precio, si no los jugaste es una ganga, andá ya mismo a conseguir este pack.

Por último tenemos el Dark Forces Collector Series (\$45) un pack que incluye el Dark Forces original y el Jedi Knight (Dark Forces II) más su disco de datos: Mysteries of the Sith. También en este caso hay que tener en cuenta el precio. Si no tenés ninguno de los tres títulos y te gustan los arcades 3D, es una oportunidad increible. Y en el caso de que tengas uno de los tres el precio sigue siendo accesible como para completar la colección de Dark Forces.

Nos encontramos ante tres packs que raramente se repitan, sobre todo por la altísima calidad de cada uno de ellos. Es de notar también que la naturaleza de los juegos (todos de hace por lo menos un año para atrás) era para equipos de hace un tiempo por lo que el 100% de ellos funciona a la perfección aún en los equipos menos poderosos.







FECHAS DE SALIDAS

7 nce of Persia 3D ake III Arena Ily Masters

| Project | Proj

Otoho 99
Verano 99
Verano 99
Otoho 99
Otoho 99

el complemento ideal para la revista más actualizada de juegos para PC

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc. cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciéndo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario duda o superencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Eniov!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el demo destacado del mes

Need for Speed: High Stakes

Compañía / Distribución: Electronic Arts / Microbyte Género: Acción / Arcades Tamaño: (1 a 39 M8 Archivo Ejecutable: Ubenosinthighstakes.exe Descripción: La continuación de uno de los juegos más esperados de 1999, que va a dejar con la boca abierta a más de



Hidden & Dangerous

Compañía / Distribución: Take 2 Género: Acción / Arcades Archivo Ejecutable: ÜbenosHidden.exe Descripción: Enfrenta las misiones suicidas de la Segunda Guerra Mundial al frente de un equipo de comandos.



Puma Street Soccer

Compañía / Distribución: Infogrames / Sintesoft Género: Deportes Tamaño: 38 MB

Archivo Ejecutable: \(\text{DemosiPssoccer.exe}\)

Descripción: \(\text{Quién no jugó un picadito alguna vez?}\)

de papi fútbol te da la oportunidad de intentarlo nuevamente.



Shadow Company

Compañía / Distribución: Interactive Magic

Género: Estratégicos Tamaño: 34 MB Archivo Ejecutable: \(\text{DemosiSc}\) demo.exe Descripción: Una mezda de estrategia y acción 3D en este juego que nos recuerda al excelente Jagged Alliance.



Breakneck

Compañía / Distribución: THQ

Género: Acción / Arcades Tamaño: 16 MB Archivo Ejecutable: \Demos\Breakneckdemo.exe

Descripción: Juego de carreras similar en estilo al Need For Speed pero con la posibilidad de utilizar armas.



Machines

Compañía / Distribución: Acclaim / Microbyte
Género: Estratégicos Tamaño: 39 M8
Archivo Ejecutable: \Demos\Machinesusdemo.exe

Descripción: Un innovador juego de estrategia en 3D que aprovecha al máximo las posibilidades de las placas aceleradoras. La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



Tomb Raider III (Demo II)

Compañía / Distribución: Eídos / Unisel
Género: Acción / Arcades
Archivo Eiecutable: Demostrademo.exe

Descripción: A pedido de los lectores incluimos en este CD la segunda demo de la última aventura de Lara Croft.



Street Wars

Compañía / Distribución: System 3
Género: Estratégicos

Género: Estratégicos Tamaño: 42 MB Archivo Ejecutable:\Demos\streetwars.exe

Descripción: Llega la segunda parte del Constructor, un excelente juego de estrategia en el mundo de la construcción.



Corsairs

Compañía / Distribución: Microids

Género: Estratégicos Tamaño: 36 MB Archivo Ejecutable: \Demos\Corsairsqb.exe

Descripción: Revivan las épocas doradas del Pirates! en este émulo que nos llega de la mano de Microids.



Warzone 2100

Compañía / Distribución: Eidos / Unisel

Género: Estratégicos Tamaño: 13 MB Archivo Ejecutable: \Demos\WZdemo11.exe

Descripción: Miles de unidades a nuestra disposición en el demo de uno de los juegos de estrategia más originales del año.



Virtual Deep Fishing

Compañía / Distribución: Interplay Sports

Género: Simuladores Tamaño: 22 Mil

Archivo Ejecutable: 'Demosivfish.exe Descripción: Pesca de altura de la mano de Interplay Sports. Probá tu habilidad en este demo limitado a 10' de juego.

The Red Oddysey

Compañía / Distribución: Team Evolve

Género: Acción / Arcades Tamaño: 21.75 MB

Archivo Ejecutable: \Dernos\theredodysseydemo.exe

Descripción: El demo de la expansión oficial del menospreciado

Battlezone. Un excelente juego que no tuvo el éxito merecido.

Contain to

Official Formula 1 Racing

Compañía / Distribución: Eidos / Unisel Género: Simuladores Tamaño: 7 MB

Archivo Ejecutable: \Demos\OF1R_demo_gb.exe
Descripción: El juego oficial de la Formula 1 viene de la mano
de Eidos y Unisel y el demo ya está en nuestro CD.

Videos exlusivos de E3!

Además de brindarles el completísimo informe de todo lo acontecido en la Exposición (que van a encontrar a pocas páginas de distancia), estuvimos recorriendo incanablemente el Centro de Convenciones los tres días cámara en mano, capturando videos de los juegos que más náginas de inspresionaban. A partir de este mes van a poder disfrutarlos junto a nosotros en el XCD. Este mes les presentamos como primicia exclusivisima el nuevo y sorpresivo arcade de LucasArts basado en la nueva trilogia de la Guerra de las Galaxias: Episodio 1: Obi Wan, un juego del que ni siguiera existen hasta el momento en que escribimos estas líneas, una misera fotito disponible. Disfrútendo



Gangsters El simulador de la Mafia

Daikatana

Fighting Force

Solo Eidos desafía tu imaginación!



Pedro de Mendoza 679 (1156) - Cap. Fed. Buenos Aires, Argentina. Teléfono: 4307-0624 / Fax: 4307-1043 * e-mail: info@unisel.com.ar CIDOS

electronic entertainment expo



Ya muchos habrán reconocido el logotipo en la parte superior de esta nota. La Electronic Entertainment (E3) es, an lugar a dudas, la exposición más importante en lo que a videojuegos se refiere. En tres diax, las compañías desarrolladoras de la mayor parte de nuestros sueños xe reúnen para mostrar al mundo cuáles serán la novedades de los próximos doce meses (y tal vez más).

En esta ocasión, alrededor de 78.000 personas a congregaron en el Centro de Convenciones de Los Angeles y pudieron observar das las plataformas existentes.

Sí, me imagino, que ustedes estarán ansiosos de saber cuáles fueron los mejores juegos de la Expo, qué fue lo que causó sensación, y cuáles fueron experiencias abominables que esperamos no repetir. Para ustedes, entonces, este completo informe de todo lo que se viene para nuestras increíbles PC. iBienvenidos al show!

3D0

ARMY MEN III

Esta vez, "Sarge" el conocido héroe de plástico tendrá que quiar a sus fuerzas para enfrentar a su archienemigo "Plasto", quien se ha aliado con unos extraños alienígenas. que nos harán la vida imposible.

Army Men III tendrá nuevos personaies, armas y escenarios. incluvendo el interior de una nave espacial y como si eso fuera poco, podremos contar con la avuda de unos soldados espaciales llamados "Space Troopers", que nos ayudarán a enfrentar a los nuevos malos.

GULF WAR

Gulf War será un arcade 3D de tanques, basado en un conflicto en el Medio-Oriente alrededor del año 2001.

De acuerdo con los últimos comentarios hechos por 3DO. la acción de Gulf War se desarrollará en escenarios reales con un elevado

nivel de detalles. Por otro lado. tendremos a nuestra disposición una enorme variedad de armas de todo tipo, para jugar tanto en la modalidad de campaña, como en las diferentes



A STREET OF THE STREET SAID AND STREET SAID.

hasta 8 jugadores al mismo tiempo.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGGEDON'S BLADE

Después del arrasador éxito conseguido con Heroes of Might and Magic III, la gente de 3DO ha decidido sacar la esperada expansión, que entre otras cosas incluirá: 6 nuevas





campañas con un total de 26 misiones, 38 nuevos escenarios individuales, 4 campañas especiales en las que sólo podrán participar criaturas y monstruos y nuevos escenarios personaies con un total de 18 nuevos héroes, 14 nuevas criaturas, 10 mapas especialmente creados para jugar por red, nuevos editores de terrenos y un generador de escenarios al azar.

HIGH HEAT BASEBALL

Si ustedes son fanáticos del Baseball, dentro de poco tiempo tendrán un título como para tener en cuenta va que según se ve, este juego usará las últimas tecnologías para lograr una recreación extremadamente realista, tanto de estadios reales, como de los iugadores.

High Heat Baseball nos dará la posibilidad de competir en todas las ligas mayores y menores de los Estados Unidos y nos ofrecerá una amplia gama de opciones ya sea para jugar solo o entre varias per-

MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Con el estilo de los más clásicos RPG, la gente de 3DO se está preparando para lanzar una nueva edición de su

exitosa serie Might and Magic.

Esta aventura se desarrollará en un universo de enormes dimensiones que le llevarà al jugador cientos de horas para completarlo, además sus gráficos estarán hechos en una resolución. mayor que sus antecesores y las animaciones de los distintos personajes y enemigos serán mucho más prolijas y detalladas.

Acclaim

RE-VOLT

Este es un juego de carreras en el que tendremos que competir usando coches a control remoto, guiándolos por los más variados escenarios de la vida real, como por ejemplo: Jardines botánicos, supermercados, juqueterías y muchos otros lugares más, todos ellos modelados a escala v con un sorprendente nivel de detalle que según dicen, lo pondrán a la par de los mejores juegos de esta categoría.





SHADOW MAN

En esta aventura tomaremos el papel de Mike LeRoi. un hombre que tiene el poder para entrar en el mundo de los muertos a voluntad, en donde se convierte en Shadow Man un poderoso guerrero inmortal y junto con él, tendremos que enfrentar a las fuerzas de la obscuridad para tratar de evitar el fin del mundo.

Basado en el conocido comic que lleva el mismo nombre, ésta será una aventura de



de tono

SUPERCROSS 2000

Para todos los fanáticos del Supercross, este juego si duda será algo para que vavan teniendo en cuanta, va que además de contar con 8 estadios profesionales, sus creadores aseguran que se podrán hacer competencias del tipo "Endurance" y además parece que el "engine 3D" que tiene, utilizará propiedades físicas reales

> tanto para las motos como para los pilotos, lo que no asegura que aunque sea, veremos algunos palos de aquellos.



THRONE OF DARKNESS

Throne of Darkness es un RPG de acción, inspirado en varias leyendas japonesas y con una ambientación típica del Japón en la época de los Samurai.

En este juego el protagonista será un poderoso querrero acompañado por siete Samurais, que nos ayudarán en todo momento a combatir al enemigo y una novedad

muy interesante que tendrá. es que cuando un jugador logre derrotar al malo de turno, éste tomará su lugar en el Trono de la Obscuridad v tendrá que defender su puesto de cualquier otro jugador que quiera intentar quitárselo en un partido "Multiplayer".



Conocido desde un primer momento como Velocity en su versión para Dreamcast, Trick Style es un juego de carreras en el que en lugar de autos usaremos tablas antigravedad (parecidas a las de surf) para recorrer las elevadas pistas de una serie de ciudades futuris-



Este juego promete una incomparable sensación de velocidad, que junto a sus intrincados circuitos y sus impresionantes gráficos y efectos lo convertirán en algo diano de verse.



OUAKE III ARENA

Que se puede decir que no sepan de este juego. Quake III es sólo multiplayer, por lo que lo único que tendremos que hacer es sobrevivir (tanto en internet como con los infaltables bots) a los 30 mapas Deathmatch que los autores han diseñado de manera específica para este modo de juego. Gráficos impresionantes y una acción para quitarnos la respiración.

DARK REIGN 2

Es el siglo 26 en la Tierra y la lucha por la libertad se desata cuando las tribus se ven amenazadas por una raza que quiere dominar el planeta, marcando el comienzo de la Guardia de la Libertad contra el imperio. En esta secuela estamos más cerca del campo de batalla que en otros juegos de estrategia en tiempo real,



estructura no-lineal v se desarrollará tanto en el mundo normal como en el mundo de los muertos.

acción hecha en 3D, con una

SOUTH PARK-CHEF'S LUV SHACK

Este nuevo título de la serie más exitosa de los Estados Unidos, será una especie de juego de "Trivia" (preguntas v respuestas) en el que además podremos tomar parte en una gran cantidad de mini-juegos en los que los cuatro participantes (que casualmente serán los cuatro protagonistas de la serie) deberán demostrar sus habilidades.

Todas las voces de este juego estarán hechas por los creadores originales de la serie y como ya es costumbre en estos muchachos, el lenguaje del jugo será bastante subido



MARKET MERCHANDER MARKET MENTERS

SALIR CON TUS AMIGOS



YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO...







Porque lo harás en compañía de un capitán, un granjero, un arquero, un comerciante, un sacerdote, un soldado, un minero, un lancero, un carpintero..., de hecho, en la compañía de 150 tipos de personajes únicos y alucinantes que pueblan el mundo de SETTLERS III.

En este juego de simulación estratégica en tiempo real de tácticas, prosperidad, combate y crecimiento estarás totalmente inmerso con tus nuevos amigos. Unete al reto de los dioses en tu ordenador, o por red o internet.



Más de un millón de fans lo estaban esperando

Más información: www.settlers3.com





Edita y distribuye: Contro Mail Argentina S.A.

Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427) Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520 e-mail: ventas@centromail.com.ar

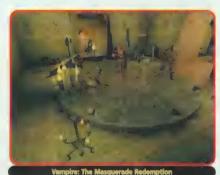
© 1998 Blue Byte Software GmBH. Todos los derechos reservados.



para seguir paso a paso los movimientos de nuestra infantería

BATTLEZONE 2

Continuando con las características de este estratégico que revolucionó el género, llega esta segunda parte con más de 30 unidades, incluyendo tanques e infanteria, así como soporte aéreo y torretas de asalto terrestre, con 25 mortales armas para recorrer las misiones de día o durante la noche que se desarrollan en seis mundos intergalácticos. Los efectos de luces del Battlezone fueron toda una sorpresa, y estamos seguros de que van a dejar con la boca abierta a más de uno.



INTERSTATE '82

Continúa la acción sobre ruedas en 25 nuevos escenarios con todo tipo de efectos climáticos. Las fuerzas enemigas harán lo posible por tomar el gobierno desde su base super secreta, Area 49. Pero a no desesperar, ya que tenemos a nuestra disposición una variedad de armas entre las cuales se encuentran misiles, lanzadores de ácido, pantallas de humo para despistar a los chicos malos, y hasta un satélite con mega-lasers!

El juego está desarrollado bajo el engine de Activision conocido como Dark Side, también utilizado en el Heavy Gear II.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Basado en la aclamada serie sobre Vampiros de la empresa White Wolf Publishing, este juego de rol en 3D tiene mucho potencial para ser un éxito. El juego sigue las crónicas de Christof Romuald, un caballero en la Praga medieval. El juego combina personajes de lo más intrigantes, muy buenos gráficos, todo

OUAKE III ARENA

Género: acción / arcades

s increíble (y no tenemos idea como lo hace) pero John Carmack tiene la capacidad de sorprender a toda la industria cada vez que saca un juego de la manga, redefiniendo el género de acción 3D. Hace un par de meses atrás estaba trabando en su nuevo proyecto (flamado "Trinity"), y sorpresivamente dio un giro de 180 grados y anunció salida del Quake III Arena, un producto que iba a sacudir a los jugadores de los arcades 3D en primera persona: Por primera vez un



juego no iba a tener soporte para un solo jugador, sino que iba a estar orientado a los encuentros Deathmatch, tanto



Luego de este sorpresivo aviso, muchas compañías se subieron al carro de Carmack, y la gente de Epic Megagames se apresuró a anunciar la salida del Unreal Tournament, otro producto dedicado a los fans de los encuentros Deathmatch.

en red como en internet.

Por último, cabe destacar la presencia del Kingpin, que tiene una historia realmente atrapante, y un lenguaje que pocas veces se ha visto en las PC, y que seguramente causará bastantes problemas.



Unreal Tournament



Kinapir

tipo de acertijos para resolver, opción para Multiplayer, todo esto en cuatro diferentes ciudades, y un innovador modo en el cual iremos paso a paso por la historia como si fuera el tradicional juego de rol de mesa.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE, STAR TREK ARMADA Y STAR TREK INSURRECTION

Activision se mete de lleno en el universo de los "trekkies" con tres titulos basados en la popular serie. El primer juego, Voyager: Elite Force es un juego de acción en primera persona que usa el engine de el Quake Ill, utilizando las características especiales de éste como terrenos curvos, espectaculares luces y niebla.

Star Trek: Armada es el primer juego de estrategia espacial en tiempo real basado en el universo de la Nueva Generación, en el cual tomaremos el control de la Federación, los Romulanos, Klingons y la flota Borg mientras la invasión de estos últimos se desata. Nosotros manejaremos hasta 30 naves, estaciones espaciales, estaciones de reparación usando las cuatro flotas para poder completar la campaña.

Finalmente, Star Trek: Insurrection sique la historia de la película del mismo nombre, sólo que un año después desde el final del film. Tomaremos el rol de un nuevo graduado que le es asignado al Capitán Picard, Siguiendo las órdenes de Picard, deberás descubrir el secreto que se esconde en el planeta Ba'ku y evitar que la amenaza Romulana destruya a la Federación. Equipados con un phaser, un tricorder, el comunicador y el "Vulcan nerve

pinch", tendrás puzzles para resolver, misiones de rescate de otros miembros de la flota e infiltrarte en los campos enemigos.

The street of the state of the

Blizzard

DIABLO II

Indudablemente éste uno de los títulos más esperados del año y esta vez, además de tener un mundo mucho más grande para poder explorar, tendremos cinco personajes diferentes con habilidades, ataques y hechizos propios de cada una de sus clases.

Este juego tiene una calidad gráfica que al parecer es de lo mejor y según los últimos anuncios hechos por Blizzard, la versión final ofrecerá soporte para aceleración por hardware.

Blue Byte

THE SETTLERS 3: QUEST OF THE AMAZONS

Este pack de expansión para el Settlers 3 contiene una nueva raza, las amazonas. Pero no se dejen engañar ya que estas chicas no son nada gentiles y tienen unas cuantas armas pesadas. Además, tenemos un nuevo personaje, un espia, para explorar el territorio enemigo y robarles todo tipo de elementos que nos puedan servir, dos nuevas campañas y nuevos mapas para un solo jugador y multiplayer.

SHADOWPACT

Este juego es un poco difícil de definir. Básicamente es un juego de estrategia con toques de RPG y una interface bastante peculiar. El argumento del juego cuenta sobre unas sociedades que han estado luchado en secreto por el con-

DIARLO II

Género: aventura / roq



se vio bastante poblada de juegos de rol, no hay duda que este va a ser un año fantástico para los fanáticos del género. Para comenzar, la vuelta de un clásico: El Diablo II, con soporte para placas = 2 muchisimos mente nos sorprendió por la calidad gráfica del mismo, además 1 tener la posibilidad de hacerse algún que otro encuentro Deathmatch con unos amigos, si estamos cansados de batallar contra las hordas de la CPU.

Otro juego que promete mucho es el Planescape:

Torment, de los creadores del Fallout y el Baldur's Gate. El RPG está realizado con lengine de la gente l'Bioware (una versión mejorada del utilizado en Baldur's), y va a ser il primer



contraction and manne

hechizos y lugares mucho más amplios para explorar. De todas formas, si no son muy afectos a vista isométrica del RPG

de la gente de Blizzard, Legend Entertainment y GT Interactive nos van a brindar un excelente juego de rol potenciado con el engine del Unreal, llamado Wheel of Time. Este título realjuego basado en Planescape, una de las tantas licencias de Advanced Dungeons & Dragons



Wheel of Time

But the state of t



trol de la tierra a través de redes de realidad virtual más allà de la World Wide Web. Nosotros tomaremos el control de una de las sociedades y trataremos de incrementar nuestras habilidades para controlar el universo virtual. Toda una historia al mejor estilo de William Gibson.

DRAGONS LAIR 3D

Blue Byte han conseguido los derechos para la reencarnación en 3D de nuestro héroe Dirk the Daring. La misión del juego sigue siendo la misma, rescatar III la bella Daphney de las garras del Dragón, atravesando toda clase de trampas en el castillo del hechicero.

Bungle

ONI

Este nuevo título de la gente de Bungie es una aventura con grandes dosis de acción al mejor estilo de los animé japoneses en la que tendremos que guiar III una agente de las fuerzas especiales para intentar resolver

una serie de misteriosos sucesos, todo esto ambientado en un mundo futurista en donde nada es lo que parece.

La acción del juego se desarrollará en ambientes completamente hechos en 3D y los personajes y enemigos estarán modelados con un espectacular nivel de detalle.

Codemasters

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Este es el primer juego dedicado exclusivamente a este deporte y al parecer contará con un gran nível de detalle, que reproducirá a la perfección todo lo que se puede hacer en este deporte. Ambientado en 11 de los más conocidos escenarios del mundo, podremos competir



contra otros jugadores o contra oponentes controlados por la computadora, para ver quién la tiene más clara en la

PRINCE NASEEM BOXING

Posiblemente este título sea uno de los pocos juegos de boxeo que logren llamar la atención, porque según parece, además de tener un muy elevado nivel de realismo en la parte las peleas, también nos permitirá jugar en una modalidad de "Mánager", cosa que hasta el momento ningún otro simulador de este deporte ha logrado hacer con éxito.

Prince Naseem Boxin tendrá un total de 90 boxeadores del circuito profesional, que se irán habilitando a medida que logremos vencer a los oponentes que nos vayan tocando.

Discreet Monsters

THE REAL NEVER ENDING

Este juego (del cual hablamos en más detalle en nuestro número anterior) no tiene nada que ver con la película, que alteró el libro original. Es por eso que el juego incluye la palabra "real" en su titulo.

El RNES combina diferentes estilos para tratar de que esta mezcla de aventura / arcade sea lo más variada posible.

Aunque tiene ciertas variaciones con su versión de la pantalla grande, es un juego imperdible para los fans del film.



FLIGHT ESSENTIALS

Idicionales para Microsoft Flight Simulator y Combat Flight Simulator



experiments el mundo de un

niloto profesional



Venecia 98

ACPEIBLES ESCENBRIOS de



Para Microsoft



clásicos DC3 de todos los tiempos 💷 destacado experto y pilotos reales de Right Simulator 98. Presentando los sta es la más completa y auténtica increible detalle. Diseñado por un hasta el momento para Microsoff expansión de aeronaves realizada DC3 esta es la más realista

manera de simular el vuelo en esta realmente magnifica aeronave.

Diseñado a conciencia con modelos y

Además, hay una variante especial de esqui 9 aviones DC-3 del mundo entero. C-47 con sonidos de esauj únicos dinámica de vuelo real



nuevos paisajes y 4 aviones más para

alcanzar un realismo máximo.

(CTA) en vivo, con frases reales,

mejorado para el Simulador de Vuelo

98, incluye control de tráfico aéreo

hasta alcanzar destinos en el mundo

entero. Este paquete especial,

mostrarán como es en realidad vota desde varios aeropuertos europeos

aventuras aéreas incluídas te

el.: 4553-7666 · soporte@microbyte.com.ar Servicio de Atención Al Usuario

Conoce los naisajes mas

Paisajes del Himalaya da vida a uno de y Buthan, esta expansión trae paisajes Al recorrer todo Nepal y gran parte de China, Tibet, India, Pakistán, Birmania Simulador de Vuelo de Microsoft! los lugares más espectaculares v mágicos del mundo isólo para el

podrás sobrevolar jamás, Incluve no

sólo la hermosa ciudad de Venecia. nordeste de Italia, con precisos y

sino también un área amplia del

escenarios más sorprendentes que

de Microsoft ofrece algunos de los

Eleva tus vuelos hacia nuevos picos de satelitales y digitales para alcanzar la mayor todos sus aeropuertos y campos aéreos. precisión posible - i 18 metros por pixel! ncluye todos los escenarios de Nepal, con emoción y realismo... iliteralmente! La mayor expansión de escenario JAMÁS ncreibles paisajes recreados de imágenes más de 2.500.000 kilómetros cuadrados realizada para un Simulador de Vuelo con texturas especiales.



Simulador de Vueto de Combate Surca los cielos con la primera expansión de aviones para el Microsoft!

desesperación mientras vuelas algunos ofrece nuevos aviones para las fuerzas de los aviones principales usados por Segunda Guerra Mundial en Europa. Revive esa época llena de intriga y aéreas Aliadas y del Eje durante la El Escuadrón de Ataque Número 1 ambos bandos del conflicto -

suntuosos detalles de la ciudad, el

Lago Garda y casi todos los

hay 7 aviones diferentes en un total

as fronteras con Austria y Eslovenia perfectamente recreados de precisas

mágenes satelitales y con relieve.

Más de 35.000 kitómetros cuadrado de escenarios -desde Venecia hasta

aeropuertos y ciudades de la zona.

fantásticos y detallados de un área realmente extensa.

> forna el asiento de la izquierda y vibra a experiencia de volar un Concorde de

de Vuelo Microsoft.

Paris a Nueva York, w un 737 de Frankfurt a Madrid, jo incluso un vuelo charter a Tenerife! Las 15

ncreible expansión para el Simulador

piloto aéreo profesional con esta

Vive la emoción y adrenalina de un

espectaculares a través de los Alpes hasta los gloriosos detalles de la Incluye todo, desde vuelos





Disney Interactive

TARZAN ACTION GAME Y TARZAN ACTIVITY CENTER

Basado en la película de dibujos animados de próximo estreno (que no dudamos va tener un increíble éxito, que Disney Interactive va aprovechar), Tarzan tienen 60 niveles de juego en un arcade 3D. mientras que Tarzan Activity Center tiene actividades para los más chicos como karaoke, datos sobre los animales de la selva y más.

DISNEY'S VILLAINS' REVENGE

Este juego es una aventura donde debemos salvar a los heroes v vencer a los malos de cuatro famosas películas: Dumbo, Peter Pan. Alicia en el país de

las maravillas y Blanca Nieves.

TOY STORY 2

Vuelven las aventuras de Buzz Lightyear y Woody el vaguero en una aventura en 3D con todos los personajes del film totalmente realizado por computadora.

DISNEY'S GAMEBREAK! '99

Este título es un compilado de pequeños juegos con los personaies de las últimas producciones de Disney como Mulan. Hercules v Aladin. Un juego para chicos de 8 a 12 años.

Eidos Interactive

AROMINATION

una mezcla de



3D, en el cual deberemos controlar un equipo de marines alterados genéticamente, los cuales deberán salvar II la

ANACHRONOX

de un culto llamado 'Brood".

Anachronox es un juego de rol (RPG) que utiliza el engine del Ouake 2. El jugador tiene la opción de utilizar tres personajes simultáneamente de un máximo de siete, explorando la galaxia y tres dimensiones diferentes, en búsqueda de una raza alienigena extinta con los secretos de una tecnologia avanzada. Lo más interesante es la inusual mezcla de un engine tipico de los juegos de acción, como el del Ouake, en un entorno tan atípico como lo son los juegos de rol en la PC.

BRAVEHEART

Seguramente todos conocen la archifamosa película de Mel Gibson en la cual este juego está basado. En él podremos elegir uno de dieciséis clanes, incluyendo a los líderes como William Wallace. Cada clan

¿Será 1999 el año del Daikatana?



ientras recorríamos el stand de Eidos, nos llamó la atención un personaje pelilargo que deambulaba frente al Daikatana. ¡Increíble, estaba ante nues tros ojos uno de los popes un los arcades 3D! Después de recuperarnos del asombro, nos acercamos a John, y conversamos con el unos minutos, mientras Fernando se inmortalizaba con el creador del Daikatana. Romero nos prometió que su juego iba a estar listo en poco tiempo.



AMARIANA MINISTERA AMARIANA MANAKA



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Género: acción / arcades



reemos haberlo mencionado un millón de veces, pero es increíble la capacidad de innovación que tiene la gente de Electronic Arts con II. saga Need for Speed. En la exposición demostró tener arcade de autos más impecable, ya que sin duda a High Stakes tiene características que la competencia va a tener que incorporar a sus juegos quieren seguir en carrera. Para citar algunos ejemplos vale la pena destacar daño que sufren los vehículos (que modifican la perfomance de los

autos en la competen
cia), y que nos hace
desembolsar los dólares
ganados en costosas
reparaciones; el nuevo
tablero 3D de los vehículos, que cuando lo vean
se van 1 caer de espaldas. Por el otro lado tenemos al Midtown
Madness, de Microsoft
(del cual pueden ver el
review en este mismo
número para más
detalles), que encontró

un lado poco utilizado al tener la posibilidad de recorrer una ciudad con lujo



de detalle. Y para finalizar, vale la pena

Interactive, Driver, que muchos va cono

cen como la mezcla justa entre el Need

destacar el nuevo arcade de GT

Midtown Madnes



Driver

tiene su propio territorio, población y recursos materiales, economia e infraestructura. Como lider del clan, controlaremos todos los aspectos de lo que acontece diariamente. El juego además dispone de un engine 3D propietario, que permite a los jugadores internarse en las batallas que tan crudamente ilustraban el film.

CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS

Cutthroats está ubicado en la época de oro de los piratas, cuando ladrones y asesinos como Barbanegra acechaban a los colonos en los mares del Caribe. En el juego vamos a tener la oportunidad de convertirnos en parte de esta "comunidad", tratando de reunir una cuantiosa fortuna robando, extorsionando y asesinando. Un juego imperdible para todos los fanáticos del Pirates.

Carlo M. Jack Br. March

DAIKATANA

Misteriosamente, este juego sigue estando en la lista de los juegos a aparecer en este año, y según prometió John Romero (con quien tuvimos



Deus Ex

oportunidad de charlar en la Expo) las cosas están listas para que este año su tan esperado juego vea la luz. La pregunta obviamente sigue siendo si el juego está a la altura de sus competidores...

DEUS EX

El año es 2052 y el mundo es un lugar peligroso y caótico, los terroristas actúan impunemente, matando a miles de personas. Las drogas, las enfermedades y la contaminación matan aún más. La economía mundial está a punto de colapsar. Para nada una imagen agradable. En todo este caos absoluto, deberemos tomar el rol de un agente anti-terrorista, y detener los planes de unos conspi-



radores que quieren dominar al mundo. La historia parece realmente interesante, y como si fuera poco utiliza una versión mejorada del engine del Unreal.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Este simulador de Fórmula 1 está basado en los datos oficiales (como bien dice el nombre del juego) de la temporada 1998. De todas maneras, eso no es lo más interesante del juego, sino que tiene la posibilidad de hacer participar en Multiplayer hasta 12 jugadores, tiene 4 cámaras dentro de la cabina, y condiciones de clima que van afectando la carrera.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Este juego, que causó bastante revolución entre los usuarios de Playstation por sus increíbles gráficos, ahora tiene







Legacy of Kain: Soul Reave

todas las intenciones de causar el mismo revuelo entre los jugadores de PC. Y según lo que pudimos ver en la Exposición, el alboroto puede estar bastante justificado. Los gráficos son impecables. y

Kain tiene grandes chances de convertirse en uno de los símbolos (al igual que Lara Croft) de Eidos.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Omikron es un juego de acción 3D con toques de aventura, en el cual deberemos descubrir la razón por la cual ahora somos algo así como un espiritu errante, que ocupa el cuerpo de un habitante de este extraño lugar llamado

Omikron. Tal vez uno de los aspectos más interesantes del juego es que en el momento de morir el juego no termina, sino que somos transferidos al cuerpo de otro ciudadano que toque nuestro cadáver. Con esta premisa, deberemos recorrer este bizarro mundo en busca de respuestas, hablando con otras personas, y si las cosas se ponen difíciles, peleando por la búsqueda de la verdad.

REVENANT

Revenant es un juego de rol (RPG) ambientado en un extraño y bello mundo. Locke, un guerrero muerto tiempo atrás milamado de las sombras para servir in quienes lo han invocado. Su mente está en blanco, ya que no recuerda nada de su vida pasada, y a medida que el juego progrese deberá descubrir su identidad.

Además de una intrigante historia, el juego tiene varias similitudes con el Diablo, de Blizzard, pero con una interface que, según los desarrolladores, hace mucho más interesante ■ intuitivo el combate en el juego, que al igual que en el RPG de Blizzard, es mucho.





SABOTEUR

Este nuevo juego de Eidos, una extraña mezcla de un juego de combate con elementos de aventura, va a ser el primer título que va a tener un sistema de pelea en 3D similar a los de los arcades (como por ejemplo el Virtua Fighter). Esto, que puede ser normal en un arcade de lucha, es inédito en una aventura gráfica.

URBAN CHAOS

Urban Chaos ubica al jugador en una moderna jungla de cemento, en la cual deberemos combatir dentro de un entorno 3D totalmente rotable. El juego está establecido en un futuro en el cual



una profecia de Nostradamus está por cristalizarse. La profecia dice que el Rey del Terror está por venir, y la destrucción del mundo como lo conocemos es evidente.

Electronic Arts

EA Sports

MADDEN NFL 2000

Las continuaciones en las series de EA Sports están a la orden del dia, y el Madden NFL 2000 incluirá en esta ocasión equipos actualizados, como los Cleveland Bronws. Además los jugadores tienen movimientos que han sido capturados por computadora, y se ha agregado un modo de cámara nuevo para poder apreciar mejor la acción.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000 (Título tentativo)

En su noveno año de su contrato exclusivo con la PGA y el segundo con el jugador Tiger Woods, en esta oportunidad EA Sports promete brindarnos la simulación más realista de este deporte para la PC. El juego va a tener un

FIFA 2000

Género: deportes

A Sports se prepara nuevamente a conquistar e corazón de todos los futboleros con una flamante edición del FIFA. En el stand de Electronic Arts se pudo apreciar muy poco del nuevo juego de fútbol, pero las imágenes que acompañan este cuadro prometen.

Por el otro lado, si les parecia poco natural la animacion de los jugadores, podemos adelantarles que en esta ocasión los programadores le han agregado — juego expresiones faciales, un control más preciso — la pelota, mejoras en los ataques aéreos, 17 ligas de todo — mundo (obviamente, la Argentina está aún en lista de espera, esperemos que para el FIFA 2001 podamos jugar con un River o Boca sin necesidad de realizar nosotros las modificaciones)

Microsoft también estuvo mostrando un nuevo juego de fútbol, llamado International Football 2000, que tuvimos la oportunidad de jugar y nos pareció realmente interesante







Contract to the ten which as a sense for the delication



International Football 2000



modo que nos permitirá competir en diferentes torneos, además de un editor de canchas y la posibilidad de jugar en internet.

MASTER HUNTER (Título tentativo)

Muchos estaban esperando que la compañía que nos brin-



da los mejores juegos de deporte, estuviera presente en la simulación de cacería de venados. Bueno, al parecer con Master Hunter viviremos una experiencia que va a dejar a la competencia muy atrás. Por lo que se pudo ver en la exposición, el juego tenía los gráficos más realistas jamás vistos en un juego de estas características.

FIFA 2000

Sin duda el juego de EA

Sports que los argentinos más estamos esperando. Bueno, lamentablemente poco se pudo ver de este espectacular título en E3, pero promete la inclusión de una gran cantidad de equipos de todo el mundo. Obviamente, Argentina todavia no figura en las listas de interés de la compañía.

Esperemos que para el FIFA

2001 la cosa cam-

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP

Otro título que es nuevo para la serie de EA Sports. Como se espera de todos los productos de la compañía, vamos a

conducir autos con licencia oficial, en las pistas auténticas con los pilotos actuales. Como si fuera poco prometen un gran desempeño de la Inteligecia Artificial de nuestros oponentes, comunicación por radio del auto hacia los boxes y estrategia de equipos.

NHL 2000

El NHL 2000 fue uno de los títulos que más nos sorprendió por su parecido con lo que se puede ver de un partido de hockey en la televisión. Los cambios de cámara, primeros planos y comentarios pueden hacer dudar a cualquier inocente espectador del juego, que bien puede pensar que está viendo una transmisión de TV. Obviamente, también se han realizado mejoras en la lA de los jugadores.

Electronic Arts

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Sin dudas, el nuevo capitulo de la saga Need for Speed es uno de los mejores simuladores de autos que se pudieron ver en la Expo. Sinceramente, luego de jugar al Hot Pursuit, pensamos que no había muchos

aspectos para mejorar en el juego. Ahora que vimos el High Stakes, podemos decir que estábamos equivocados.

Para empezar, el juego tiene los tableros en 3D, y los modelos de los autos sufren daño a medida que los maltratemos contra nuestros oponentes o el entorno. Y este daño no es solamente estético.

sino que afecta el desempeño de los mismos, y también el de nuestra billetera, ya que habrá que repararlos para la próxima carrera. Realmente impresionante.

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Este juego fue una verdadera sorpresa por parte de la gente de Electronic Arts. Este nuevo juego de la saga tiene grandes variantes con respecto al High Stakes, ya



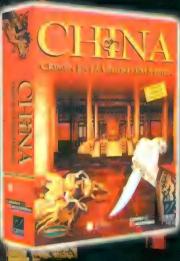
que básicamente el único fin del juego es competir contra otros autos a través de internet, en carreras que recorren ciudades tipicamente americanas. Lo interesante es que contamos con una cierta cantidad de dinero para apostar, y si resultamos victoriosos, esa plata nos va a servir para adquirir nuevos accesorios



liger Woods PGA Tour 200

Una aventura apasionante en la Corte de la Ciudad Imperial





No le defraudes.

AVENTURA GRÁFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS 95



VIVI UNA AVENTURA MITICA



Vivi una experiencia épica en la asentura gráfica del súo, con un universo 30 y unos gráficos que se despria sin había, en un escenario no lineal en el un interpretas distintos roles e interaciass un más de 20 personajes. Y un ello una banda sonora un su El enum de un Niloclampos, de Richard I un un en un de la Orquesta Piarmónica de l'un en en y Sr Georg Soloi.

CENTRO







Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427) Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520 E-Mail: ventas@centromail.com.ar

Tel: 4553





para nuestro coche. El juego incorpora un nuevo engine, que hace hincapié en la física y el comportamiento de los vehículos.

JANE'S USAF

En este simulador podremos ir escalando posiciones hasta convertirnos en el mejor piloto de la fuerza aérea más avanzada del mundo: La USAF. Podremos volar y realizar misiones de entrenamiento con el F-16C Falcon y el A-10 Warthog, además de contar con otros seis aviones adicionales. El USAF permite además combatir en internet a través de JanesCombat.net

SHOGUN: TOTAL WAR

Shogun TW promete ser el único juego que combina estrategia por turnos y batallas en tiempo real en Japón en el siglo dieciséis. Y la cosa parece que no va II ser fácil, ya que habrá, en el escenario 3D, más de 5000 tropas combatiendo furiosamente.

FLIGHT UNLIMITED III

Este nuevo episodio en la serie de la gente de Looking



Shogun: Total Air War

Glass (comentado en el número anterior, para más detalles), tiene una amplitud de los terrenos de Seattle cuatro veces mayor que su predecesor, nuevos efectos climáticos que pondrán a prueba nuestra habilidad como pilotos y 11 aviones

para elegir.



SYSTEM SHOCK 2

Este juego en primera persona, claramente ubicado entre los RPG de ciencia ficción, es la continuación (como su nombre lo indica) del famosisimo System Shock. El juego utiliza una versión mejorada de la engine que se desarrolló para el Thief: The Dark Project.

FLIGHT COMBAT!

Esta es una simulación ubicada en la Segunda Guerra Mundial. En los cielos de Europa, podremos recrear la historia como los pilotos americanos, alemanes o británicos, en un nuevo y revolucionario engine 3D con soporte para Multiplayer (por ejemplo, cuatro personas por bombardero en varios aviones) y una inteligencia artificial avanzada.





COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Género: estratégicos

n el stand de Electronic Arts (uno de los más grandes de Exposición, ciertamente) se pudo ver en un rincón a la gente de Westwood mostrando dos juegos, uno toda una sorpresa y el otro uno de los juegos estratégicos más esperados de todos los tiempos: Estamos hablando del Command & Conquer: Tiberian Sun.

Sorpresivamente, l'año pasado vimos este mismo título, y por l'estado de desarrollo del juego se presumía que iba a saine en cualquier momento, pero como se puede ver la gente. Westwood no quiere dejar ningún detalle descuidado y eso hizo que las cosas se demoraran 12 meses más.

Luego de pasar por el stand, nos dijlimos que la espera bien puede valer o pena, especialmente si las compañías utilizan todo este tiempo extra para hacer mejores juegos.



Maxis

THE SIMS

Del creador de SimCity, nos llega The Sims, un juego de estrategia en el cual estaremos cargo de un barrio habitado por pequeños ciudadanos artificiales conocidos como "Sims". La vida de estos simpáticos habitantes está en nuestras manos. Podremos ayudarlos a crear una familia, construirles un hogar y avanzar a través de una exitosa carrera en los negocios. Todo un desafío...

Bullfrog

THEME PARK WORLD

Con este nuevo título de Bullfrog, podremos crear nuestro propio parque de diversiones, pudiendo elegir entre cuatro temáticas: Outer Space, Wild Jungle, Surreal Fantasy y Halloween. Cada temática tiene más de 100 atracciones, que luego pueden enviarse a cualquier persona en el mundo a través de internet para que nuestros amigos experimenten.

DUNGEON KEEPER 2

La continuación de uno de los juegos más imaginativos está acercándose. En esta ocasión, el Dungeon Keeper 2 está realizado con un nuevo engine 3D, que permitirá ver con un detalle asombroso todas nuestras criaturas, que deambulan dentro de nuestros dominios impidiendo la entrada de los siempre desprecia-

THE SHARE AND STREET

bles héroes del mundo exterior, que pretenden robarnos nuestras pertenencias. ¡Sencillamente asombroso!

Westwood Studios

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Creo que cualquier fanático de los juegos de estrategia conoce con señas y detalles la saga Command III Conquer, y está esperando ansisoamenteeste nuevo capitulo. El juego va tomando forma, y con suerte, este año vamos a poder disfrutarlo como corres ponde.

NOX

Este juego de acción / RPG está ubicado en un escenario



The Sim



avudándonos con más de 100 hechizos v armas.

Empire Interactive

SHEEP

Son 5 pequeños aliens con forma de pequeñas ovejas que deberás quiar por los diferentes niveles sin que los aplasten, derritan o exploten.

MOTOR RACING

Probá tu habilidad en los más excitantes circuitos del mundo, en este veloz juego de carreras. Entre las opciones de juego tenemos comunicación por radio a boxes, efectos de humo y fuego en el coche junto con un realista sistema de daños así como luces en el coche para las carreras noctur-

STARSI SUPERNOVA

Sucesor del juego de estrategia espacial Supernova, Ahora con 3 gigas de arte en alta resolución, hasta 16 jugadores por red

Lan o Internet.



MIG ALLEY

Simulador de vuelo en el que manejamos aviones Jet de los años 50 y en el que deberemos cumplir misiones en el conflicto de Corea, con detallados mapas geográficos tomados con satélites.

WARGAMER: **NAPOLEON 1813**

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

De lo creadores del Apache Havoc llega este simulador de combate entre helicópteros en combates uno contra uno, con máquinas como el RAH-66 Comanche o el Ka-52 Hokum II y hasta 8 jugadores simultá-

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Esta nueva versión del juego de fliper Pro Pinball promete meiores tablas totalmente configurables, soporte multi-lenguage para los visores de puntos, juego por red Lan o Internet v un modo de aprendizaje para saber todos los trucos de las tablas.

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2

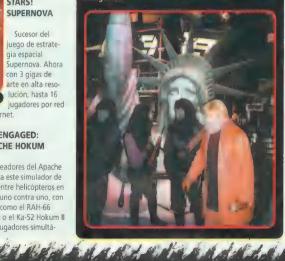
El juego más vendido de cricket del '98 vuelve totalmente renovado para DirectX v con más opciones: Torneo mundial, B&H Super Cup, o la National League.

OF THE APES

Género: aventura rpg

a entrada del Centro de Convenciones de Los Angeles lucía algo diferente el segundo día. Al instante nos dimos cuenta del motivo - nuestro asombro: Varios habitantes del Planeta de los Simios (seres archifamosos una de las más logradas sagas e películas de ciencia ficción de todos los tiempos) saludaban a la concurrencia. Era difícil mirarlos sin sentirse algo incómodos, ya que lucían exactamente igual que en los filmes.

Los macacos estaban presentes en la Expo presentando nuevo juego Fox Interactive, mezcla acción aventura, que tiene como protagonistas a estas criaturas y a Ulises, único sobreviviente de un aterrizaje en un extraño planeta (ejem) 1000 años en futuro. A partir de ese momento, tendremos que recorrer más - 15 niveles para descubrir en qué lugar nos encontramos, y por qué estos monos son tan inteliaentes:



Fox Interactive

ALIEN RESURRECTION

La última de las aventuras de Ripley llevada m la PC en un juego de acción en 3D donde deberemos detener al Dr. Wren, quien quiere llevar m los Aliens a la tierra.

CROC 2

de 40 niveles

en las

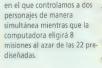
Croc esta de vuelta en una nueva aventura por la búsque-



Vegas del mapa.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS (PLANET OF THE APES)

1000 años en el futuro, en una tierra dominada por simios, Ulyses, el único sobreviviente humano, se estrella con su nave para descubrir como la evolución ha tomado un cruel giro. En un intento por sobrevivir, nos introduciremos en una gran aventura por la supervivencia del ser humano.



NOCTURNE

Stranger y la científica Doc Holliday son dos investigadores de lo obscuro y aterrador en este "thriller" situado en los años '40 en el que nos enfrentamos a vampiros, hombres lobo, zombies y otras criaturas de la noche.

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Este arcade en primera persona desarrollado por Ritual, los creadores del SiN, usa el engine del Quake 3 y esta basado el film de dibujos animados que esta por estrenarse en USA.

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

KISS se extiende a una



da de sus parientes. Pero tan pronto la aventura comienza el Baron Dante, archi enemigo de Croc resucita como para complicar las cosas en los más

> en los que John MacClane tendrá que combatir a una nueva legión de terroristas en una carrera contra reloj. Mientras McClane visitaba a su amigo Kenny

en una historia con tres juegos

Sinclair, se encuentra con una nueva y diabólica conspiración que podría borrar a Las

Gathering of Developers

DARK STONE

Este juego de rol de Delphine Software, creadores de juegos como Flashback o Moto Racer 182 nos da una garatía de calidad. Muy buenos gráficos, efectos de luces dinámicas, y un generador de misiones aleatorio son algunas de las



meior

El éxito del desembarco de Normandia depende de vos. Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandia de 1944. **■ Escogé los III hombres**

apropiados para cada misión entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parametros de combate y hasta sus propias voces.

III Tomá decisiones sobre el material v el armamento que llevarán en 🖫 campaña. Tu obietivo as sembrar ili confusión tras las lineas enemigas.

E Potente motor de inteligencia artificial, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en lli realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.









Competi en las carreras más emocionantes con 10 coches y 111 circuitos diferentes. En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente gracias a su propia Inteligencia Artificial y parametros de pilotaje.

Diferentes cámaras, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

Modo simulación donde deberás hacer los reglajas de tu vehículo: elegi el tipo de neumáti-

cos que llevaras en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y tanzate a toda velocidad a la victoria.

Modo Arcade con 3 niveles progresivos de dificultad. 2 tipos de competiciones di-

ferentes, monomarca y multiclase. 3 4 tipos de coches, de sene, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.

















Tribal Rase







dinamic otros productos

es'99

l mejor precio



Toyland Racing combina en tu PC III emocion de las carreras, con la sencillez de manejo y la màxima jugabilidad de las consolas.

■ 15 circuitos diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como al Polo Norte a el desiento.

■ 3 tipos de competiciones, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

Consigue los diferentes carnets superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

III Difficultad progresiva que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

8 personajes con estilo "cartoon"y caracteristicas propias compiten por la victoria.









tiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

Todas las competiciones:
Podrás disputar desde la Liga
de las Estrellas hasta la final
de la Copa inglesa en Wembley: desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

Nuevo sistema de tácticas más real y preciso:

Decide las posiciones jugador a jugador, linea a linea y zona n zona dependiendo de donde se desarrolle la jugada.

Euro PCFÚTBOL:

El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

Simulador Mundial:

852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.



















DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires

Tel-(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

GATHERING OF DEVELOPERS

los más originales en todo

no de los grandes problemas a los que nos tuvimos que enfrentar mientras recorríamos la exposición era tratar le encontrar el stand de Gathering of Developers. Por más que buscábamos. parecía haber desaparecido mágicamente. Luego comprobamos que estábamos equivocados. Mike Wilson y su gente tuvieron la brillante idea de mudar su stand fuera del centro de convenciones, justo enfrente, en un estacionamiento en el cual acomodaron unas casas rodantes. en las que presentaron los títulos a publicar este año: Además, para que diclima no decayera, instalaron una carpa en el centro en donde regalaban bebidas (la cerveza corría indiscriminadamente) y comida a los presentes. V para culminar, a la prensa le entregaban un kit que estaba presentado como una biblia, en la cual muestran de una manera muy particular los juegos. Un ejemplo desacartonamiento a seguir por los demás...



El kit de orensa de GOD toda una sororesa

nueva frontera, los video juegos, con acción en 3D y los modelos de los miembros de la banda, cada uno con sus propios poderes. Rock&Roll y acción asegurados.

RAILROAD TYCOON 2

Un buena noticia para los fanáticos de este juego originalmente creado por Sid Meier y transportado a la PC acción y aventura en un mundo de fantasía que nos embarca en las desventuras de Ragnar, un joven guerrero Nórdico.

Gremlin Interactive

BLADE

Creado por la empresa española Rebel Act, este título es un juego de rol y acción del estilo del Tomb Raider y con toques de Die By the Sword. con un vasto mundo para recorrer. más de 600 objetos a utilizar en nuestra aventura y cuatro personajes para elegir: El Enano, La Amazona, El Guerrero y el Caballero. El juego se ve muy bien pero recién saldrá a principios del próximo año.

SOULBRINGER

Soulbringer es un RPG en el cual nuestro personaje se ve transportado a la torre Hex, donde hace mucho tiempo vivía un hechicero llamado Harbinger. Según la leyenda, Harbinger atrapó las almas de una ciudad de demonios en el Corazón de Kinkathra, para luego encerrarlas en el "Pozo de las Almas" para siempre. Ahora los demonios viven dentro de la torre por lo que no precisamente recibirás un saludo al llegar.

RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

Uno de los títulos con potencial para este año es Rally Masters, un simulador de carreras muy realista y con

ealista y con excelentes



17412

Un simulador de vuelo con una vasta librería de ubicaciones geográficas reales, más de 13500 rutas aéreas y 9500 aeropuertos hacen de Fly! un simulador de vuelo fuera de lo común. en el año '98 en una versión renovada. Ahora PopTop Software esta desarrollando la segunda parte de este simulador de trenes en donde la estrategia es lo más impotante.

RUNE

Rune es una mezcla de





Unreal Mission Pack: Return To Na Palf

gráficos. EL juego tiene 50 pistas ≡ incluye más de 60 diferentes coches. Sin bien la parte gráfica ha sido modificada y mejorada, para un informe más detallado sobre el juego consulten nuestra entrevista exclusiva con los creadores del juego, Digital Illusions, en nuestro número 17.

HOGS OF WAR

Este juego es un arcade en 3d donde somos unos cerditos de seis diferentes armadas, ambientado en la Primera Guerra Mundial, pero con gráficos del estilo de dibujos animados, donde tenemos misiones de reconocimiento, destrucción de puentes o bases del enemigo.

GT Interactive

Cavedog Entertainment

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

En esta ocasión, la acción se sitúa en un tiempo en el cual

la magia dominaba el mundo. En el juego podremos controlar una de cuatro razas distintivas, cada una con una docena de unidades como dragones, caballeros, trolls y gigantes. Como el monarca inmortal de una de estas razas, deberemos construir ejércitos y mejorar nuestras habilidades mágicas, en un esfuerzo para

aplastar a nuestros enemigos.

AMEN: THE AWAKENING

Este juego es un arcade 3D en primera persona con toques de aventura, en el cual asumiremos

el rol de un comando que deberá luchar para evitar el fín de la civilización humana. Como se puede ver, una tarea sencilla...

GT Games

UNREAL TOURNAMENT

Tal vez el competidor más cercano del Quake III Arena, e Unreal Tournament promete brindar a los fans de los arcades 3D toda la acción Multiplayer que el original no nos pudo ofrecer. En el juego se incorporan nuevas armas y bots con una inteligencia que promete ser imbatible.

UNREAL MISSION PACK

Los packs de misiones se han vuelto una moneda corriente en la actualidad, y por supuesto no podía faltar esta expansión para uno de los mejores arcades 3D. Obviamente, la dificultad del Pack va m ser superior al juego original, para que sea todo un desafío hasta para los jugadores más expertos.

DRIVER

¿Qué resultado tenemos si mezclamos al Need for Speed con el Grand Theft Auto? La respuesta es, sin lugar a dudas Driver. Este singular título nos pondrá al volante en un simulador de autos, en el cual



Amen: The Awakening

deberemos realizar ciertos "trabajos" para organizaciones non sanctas. Lo interesante de todo esto es que somos un policia secreto, que actuando como chofer de esta mafia deberemos ir internándonos en este particular mundo.



THE WHEEL OF TIME

Sin duda, el RPG más interesante de toda la exposición. Además de contar con un engine envidiable para un juego de estas características (el del Unreal, por supuesto). el juego tiene un modo Multiplayer semejante al de los meiores arcades 3D de la actualidad. El Wheel of Time. además, está basado en una serie exitosa de libros de Robert Jordan

IMPERIUM GALACTICA II

La continuación de uno de los juegos estratégicos llegará nuestras manos en Diciembre de este año, en esta en 3D (el juego va a requerir obligatoriamente una placa



3D DRAG RACING

Un juego de carreras en 3D de este singular deporte, en donde lo único que importa es alcanzar velocidades increibles.

ROCKY MOUN-TAIN TROPHY HUNTER II

Esta es la continuación de uno de los juegos más vendidos en los Estados Unidos, En esta oportunidad el juego está desarrollado con el engine del Deer

Hunter II, y podremos recorrer las montañas y los bosques en

la búsqueda de osos, alces v cabras de montaña

CARNIVORES II

permitirá en esta

oportunidad cazar

criaturas como el Tiranosaurio, el

Triceratops y el

armas.

Estegosaurio, con novedades como

dinosaurios, esce-

rios jugadores.

Esta secuela nos

Hasbro Interactive

entre los que se incluyen el Blue's 123 Time Activities, SPY Fox 2: Some Assembly

Required, Putt-Putt's One-Stop Funshop v Backvard Football.

Atari

PONG

Increiblemente, el juego que se podría decir dio origen a los videojuegos prontamente va a estar entre nosotros, en esta ocasión en un entorno 3D con power-ups y diferentes

escenarios. Habrá que ver... MISSILE COMMAND

Esta subsidiaria de GT Interactive presentó su nueva línea de títulos infantiles.

Humongous Entertainment

narios más grandes, niveles

secretos y capacidad para va-

El clásico juego espacial de querra de la década del ochenta tiene planes de retornar a la acción. Obviamente, al igual que el Pong, el Missile Command va a estar realizado en 3D, pero la premisa del juego original parece estar intacta.

O-BERT

¿Se acuerdan del narigón bichejo que solia saltar en una pirámide tridimensional, huvendo de sus enemigos, que lo querian tirar al vacío? Bueno, siguiendo con su resurrección de clásicos. Atari nos va a brindar en Noviembre una remozada versión 3D de



acelerada). Además, incluirá nuevos conceptos y temas, como también una interface mejorada y simplificada.

Wizard Works

PRO DISC GOLF

Toda la diversión, estrategia, habilidad v actitud de este popular deporte, pero en esta ocasión con gráficos 3D en mútiples cámaras, física mejorada y acción para varios jugadores

TOTAL ADRENALINE:





Género: simuladores



sta es una 💮 las grandes peleas de todos los tiempos. Por un lado están los robots super pesados de Battletech, con un engine de Zipper Interactive que demuestra que no es necesario ser una gran compañía para generar productos excelentes, y una franquicia que es extremadamente popular en todo Estados Unidos: por el otro lado la promesa III. Activision, el Heavy Gear II, con un nuevo engine (el Dark Side) que no tiene nada que envidiarle a sus contrincantes, y



con una metodología de juego mucho más ágil que la su competencia de FASA. Los dos juegos lucían fabulosos en la Exposición, y son sin duda las grandes

promesas para este año en lo que respecta a simuladores de robots. Il nos preguntan cuál los dos es mejor, no tenemos mejor consejo que decirles que vayan

juntando el dinero para ambos, por que van a ser bastante diferentes entre sí. V a vez una experiencia imperdible...



Heavy Gear II



Mechwarrior III

este clásico, con nuevos III intrincados niveles.

Microprose

MECHWARRIOR 3

Después de ver el demo que contenia el CD-ROM de nuestro número anterior, seguramente habrán notado el potencial del Mechwarrior 3 v de lo que es capaz de brindarnos. En la expo se puedieron ver nuevos terrenos y unidades, y alguna que otra arma con unos efectos sensacionales.

GUNSHIP III

La tercera parte de una saga ya clásica en materia de simuladores de helicópteros regresa con todo, y en esta ocasión vamos a poder volar

cuatro helicópteros: El AH-64D Apache, el AH-1Z Cobra, el Eurocopter Tiger y el Mi-28 Havoc.

B17 FLYING FORTRESS 2

En este simulador hay que comandar el más famoso bombardero de la Segunda Guerra Mundial, aprendiendo el rol de los diez tripulantes. Después de ser un maestro en todas las posiciones del

Called Mind to the

avión, vamos a poder recorrer toda Europa buscando objetivos estratégicos, y defendiendo el avión de los ataques enemigos.

EUROPEAN AIR WAR

Como pueden ver, este año el año de los simuladores de la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión Microprose nos brinda la oportunidad de pilotear veinte aviones de Norteamérica, Alemania o Gran Bretaña.

SPIRIT OF SPEED

Con este nuevo simulador de autos, podremos remontarnos a los comienzos de este atrapante deporte, en donde podiamos manejar autos clásicos de marcas como Bugatti, Mercedes, Fiat o Alfa Romeo, a través de 8 pistas alrededor del mundo.

GP500

La gente de Microprose promete que este va a ser el simulador definitivo en lo que a motos deportivas de 500 cilindradas se refiere. El juego va a incorporar todas las pistas, los corredores y los equipos de la temporada 1998 de la fórmula GP500. Como es de esperar, el juego soporta Multiplayer para varios jugadores.

PHOENIX

Los simuladores de naves espaciales siempre tuvieron gran aceptación entre los jugadores de PC. Es por eso que no hay que extrañarse que Microprose intente un acercamiento al género con el Phoenix, que nos va a brindar la chance de manejar más de 70 naves, con la opción de utilizar 20 armas diferentes.



CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Este Civilization reúne tres juegos épicos: El juego original de Civilization II, el mundo mágico de Midgard, y el lejano sistema solar de Lalande 21185. Por primera vez, los jugadores van a interactuar en dimensiones múltiples en mundos unidos, mientras guían sus imperios al control absoluto.

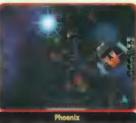
SIMON THE SORCERER III



En su tercera parte, Simon

the Sorcerer traspasa las dos dimensiones y se transforma en una aventura en 3D, en la cual deberemos resolver inteligentes acerti-jos, interactuar con extraños persona-jes, y explorar una vasta cantidad de escenarios.

con intenciones de dominar el mundo. Nosotros seremos "El



DIPLOMACY: HIGH STAKES TRUST AND TREASON

Estamos en el año 1900, y la Primera Guerra Mundial es aún una posibilidad.

En este juego de estrategia, deberemos entablar una feroz batalla **u** través de cientos de eventos que pueden sin duda cambiar el destino de la Tierra.

RISK II

El año es 1812. El ejército de Napoleón está marchando, Comandante", aplastando a nuestros enemigos, traicionando a nuestros aliados y conquistando los países que se crucen en nuestro camino.

Havas Interactive

Sierra Studios

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Todo un nuevo episodio en la Planta Black Mesa. Esta vez, tomaremos parte de la acción como un soldado teniendo la



oportunidad de experimentar con nuevas armas militares v aliens. En esta ocasión deheremos eliminar a una nueva y poderosa raza de aliens, asi como interactuar con más personaie humanos, sin olvidarnos de los nuevos mapas multiplayer.

HOMEWORLD

Un nuevo simulador espacial que combina elementos de estrategia con la acción, muchos efectos especiales, una innovativa interface y todo tipo de cámaras para ver las batallas.

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOODS OF ARMS

En Team Fortress 2, realizado por los autores del Half-Life, podremos experimentar toda la emoción de la batalla como parte de un escuadrón. En suma II los nueve únicos tipos de personajes, el juego contiene 20 mapas con objetivos a cumplir que van desde el tradicional Capture-the-Flag hasta misiones donde tenes que espiar al enemigo. incluyendo también complejas misiones donde la estrategia es muy importante. Muchas cosas hacen que este juego sea más que prometedor, por eiemplo, podemos hablar con los demás soldados usando micrófonos y verás como la boca de tu personajes concuerda con lo que decimos,

movimientos muy realistas y unos gráficos impresionantes.

> SWAT 3: CLOSE **QUARTERS** BATTLE

> > Basado en las tácticas de la Policia de Los Angeles

de la vida real, SWAT tiene misiones que vemos o hemos visto en las noticias de todos los días. Movimientos capturados de oficiales reales hacen que el juego luzca muy realista, podemos mover nuestros brazos para apuntar mejor sin

mover el torso, mientras nuestro equipo compuesto de cinco hombres avanza cubriendo nuestra retaguardia.

PHAROAH

¿Quién no quisiera construir ciudades tan bellas con las del antiquo Egipto? Esta simulación nos permitirá crearlas y verlas crecer junto con nuesla campaña de un solo jugador o utilizar los modos multi jugador tanto cooperativos como uno contra otro.

ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT

Ubicado en el universo de "El Señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien, Orcs es un juego de estrategia y fantasia en el cual jugamos como un jefe de los Orcos que deberá equipar, entrenar a sus soldados v luego luchar contra más de 30 especies de enemigos y hasta llevar sus tropas para un combate en Internet.



tras propias pirámides.

BABYLON 5: SPACE COMBAT SIMULATOR

Un simulador espacial basado en la serie de TV de la Warner, con detallados gráficos en 3D, un dinámico sistema de Inteligencia Artificial v un robusto componente de estrategia. Los jugadores podrán elegir

entre seguir la his-

toria del juego en

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED. **BLOOD OF THE DAMNED**

La tercera aventura de misterio del personaje de Jane Jenson, pone a nuestro investi-



ENALL STREET

Nueva generación de productos Teppro





TEPPRO

I nuevo nombre
de las aceleradoras

Hulk III 12MB

Nº 1 en ventas



- Lo mejor para juegos 3D
- La que soporta todos los juegos
- Acelera en 3D los ROMs de N64
- Soporta SLI (doble performance con 24M8)
- A pesar de ser PCI sigue siendo la mejor para juegos

Adquieralos en las mejores casas de computación



Hulk III Banshee 16MB



Impact 550 TNT 16MB

Optimiza 3D Studio Max



Isla Computers Trade Co.,

Representante envinsiva en Argentina Comundo proceio al generale: 934-6000/6007 Envios a todo el país

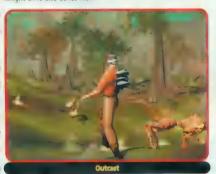
-

54TEPPRO

www.teppro.com

gador estrella en un enigma basado en una leyenda de la vida real, poniendo

Gabriel Knight en lo alto de las mony realizado por los autores de "I don't know Jack" y "Head Rush".





tañas de Francia, en el extraño barrio de Rennes-le-Chateau. El juego contiene una gran historia de fondo así como modelos 3D altamente detallados.

Berkeley Systems

AUSTIN POWERS: OPERATION: TRIVIA

Ni más ni menos que un juego de preguntas y repuestas sobre las películas de Austin Powers, el personaje que parodia a James Bond, interpretado por Mike Myers,

Infogrammes Accolade

TEST DRIVE 6

La última versión en la conocida serie de juegos de carreras, que ahora incluye 40 coches y 30 nuevas pistas. El juego ha sido completamente re-diseñado con un nuevo sistema de física, que dará a cada coche una maniobrabilidad específica. Mientras vamos ganando carreras podremos ir mejorando nuestro coche hasta cinco veces. El juego

incluirá objetos impredecibles que obtaculizarán el camino y atajos para ganar tiempo.

DEMOLITION RACER

Este juego es una carrera de demolición, realizado por algunos

de los autores del Destruction
Derbi. Esta vez el juego ha
sido optimizado y veremos
ruedas, puertas y hasta los
capots de los coches salir despedidos mientras chocamos al
competidor más cercano.



Siguiendo con la fiebre manga de los super robots, Slave Zero ofrece otra vuelta de tuerca al asunto con toda la acción v destrucción mientras no abrimos paso por la ciudad pisando cochecitos y soldados. Acá el tamaño si importa y las proporciones están muy bien llevadas. El obietivo del juego es derrocar al dictador SovKahn, que posee un poderoso material que emana energia y que usa para controlar a la población.

TEST DRIVE OFF-ROAD

Una nueva versión de la carrera



de camionetas, con más coches y pistas. Esperemos que mejore a su predecesor.

TEST DRIVE CYCLES

Accolade quiere aprovechar al máximo el nuevo engine y nos ofrece una nueva opción en juego de carreras, esta vez con motos e incluyendo mode-

> los de Kawasaki, Moto Guzzi, Victory Polaris y Britton.

INDEPENDENCE WAR DELUXE

Este juego es algo asi como una expansión del Independence War, que incluye la campaña "Defiance", en donde podemos pelear del lado enemigo en más de 18 misiones. Pero también es una buena oportunidad para los que no

pudieron disfrutar del original, va que en esta edición de

luio incluye el iuego original.

MISSION: **IMPOSSIBLE**

En Mission: Impossible. vamos a ser transportados a un mundo 3D lleno de espionaje, sabotaje v aventura.

Obviamente, asumiremos el rol del agente Ethan Hunt (o Tom Cruise. como quieran), y deberemos internarnos en 20 niveles. Pero a no desesperar, no estamos solos: el IMF (Impossible Mission Force) nos brinda la oportunidad de trabajar conjuntamente con algunos de los más entrenados agentes.

OUTCAST

Outcast fue otro de los juegos que nos llamó la atención en la Expo, principalmente porque combina tecnología voxel (la misma utilizada en el Comanche, por ejemplo) con

: Impossible

polígonos, y el resultado por primera vez parece prometedor. La historia del Outcast es también muy teresante: Un científico des-

cubre la existencia de un universo paralelo llamado Adelpha, y envia una sonda para investigar. La sonda es atacada por un humanoide, creando un aquiero cerca del Polo Norte que amenaza la Tierra. Nuestra misión, por supuesto, es impedir que el aquiero se expanda.

SILVER

El maligno hechicero Silver ha dominado el mundo mágico de Jarrah durante miles de años. Como no podía ser de otra manera, será nuestra responsabilidad. tomando el rol de David, un caballero místico, rescatar a nuestra esposa que se encuentra en las manos de Silver, y de paso, terminar con el reinado del malvado hechicero, Para poder completar su aventura, David

tiene que obtener

ocho esferas mágicas

que le van a permitir

fuerza del viento, el aire. el fuego, etc.

STARSHOT

Este juego, que va a hacer su aparición de manera simultánea en PC y Nintendo 64,

está realizado completamente en 3D. v personificaremos a Starshot, un integrante de un circo galáctico que deberá explorar siete mundos en una galaxia leiana. Además, Starshot tiene la oportunidad de interac-







tuar con más de 300 personaies, que deambulan libremente por estos extraños mundos.

SUPREME SNOWBOARDING

El nombre del juego lo dice todo: Estamos obviamente ante un nuevo juego que nos

oportunidad de surcar la nieve mon tando un snowboard Esperemos que este título brinde a todos los fans de los deportes de invierno la oportunidad que los otros

juegos por el momento no no pudieron ofrecer.

nteractive Magic

MORTYR

Sebastian Mortyr ha sido enviado atrás en el tiempo a la Segunda Guerra Mundial





MESSIAH

Género: acción / arcades



stand de Interplay estaba abarrotado de excelentes títulos: Freespace 2, Evolva, Giants: Citizen Kabuto, Kingpin... Pero lo que nosotros queriamos ver era el juego que desde hace meses les habíamos mostrado y que no mostraba signos de avance: Messiah.

Nos acercamos cautelosamente hasta los monitores donde Bob deambulaba, y no pudimos creer que nuestros ojos veían: ¡No estábamos observando una animación, sino el juego en movimiento! Obviamente, le pedimos a gente

Shiny que nos mostrara un poco más del juego (cosa que pueden ver en nuestro video exclusivo dentro del CD de este mes), y luego una breve colgada (ejem) pudimos apredar el por qué del interés generado en juego. Los gráficos del mismo son espectaculares, y Bob es todo un demonio (perdonen la expresión) robándole el cuerpo a quien se le cruce para poder concretar sus objetivos. ¡Una maravilla que queremos prontamente instalada en nuestros rigidas!

para evitar el desastre en el futuro. Este arcade 3D en primera persona es uno de los juegos más anticipados y usa el engine del Unreal logrando unos gráficos de gran calidad.

SHADOW COMPANY

Un juego de estrategia en tiempo real que no introduce en el mundo de los mercenarios. Podemos elegir de entre 15 personajes, cada uno con sus propias características tácticas, un total de 9 campañas con 10 objetivos cada una y soporte multijugador de hasta ocho personas usando una red

WALL STREET TYCOON

Este juego es un simulador de corredor de bolsa, comprando compañías, estudiando el mercado y reaccionando a los problemas de la bolsa y el mundo de las acciones. Existen 10 históricas misiones que se sitúan en los momentos más críticos de Wall Street, como la crisis de los años 30.

Interplay

MESSIAH

Otro de esos títulos que siempre prometen pero nunca aparecen. En esta ocasión, sorprendentemente, pudimos observar en acción a Bob (el angelito con voz ronca) y fue

uno de los tantos títulos que nos dejó la mandíbula tiesa. El juego tiene unos gráficos envidiables, y parece que con suerte vamos a poder jugarlo antes de que el milenio se acabe. ¡A cruzar los dedos!

PLANESCAPE: TORMENT

De los creadores del Fallout 2, y de la mano de los distribuidores del Baldur's Gate llega este nuevo juego llamado Planescape: Torment. El título es el primer RPG ubicado en el mundo de Advance Dungeons & Dragons: Planescape, y utiliza el engine del Baldur's Gate

Torment es una historia épica de un personaje inmortal que debe buscar su propio pasado, identidad y destino.

En su raiz, el Planescape Torment tiene una trama similar III a del Revenant: El jugador muere, sólo para resucitar en las más extrañas condiciones, sin saber quién es ni de dónde vino. Por supuesto, el objetivo del juego es encontrar nuestra identidad y el porqué de nuestra rara resurección.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Klingon Academy es un capitulo anterior in Star Trek VI: The Undiscovered Country, y el punto de vista del juego es estrictamente desde la perspectiva de los Klingon. El mismo es un simulador de las grandes naves estelares de



Star Trek: Klingon Academ

cos) que nos acompañarán el nuestra aventura.

FREESPACE 2

Esta saga del popular simulador espacial promete tener grandes novedades para los fanáticos del género, como nebulosas que afectan los sistemas eléctricos de las naves (v que se ven increíbles), más de 70 naves de diferentes tamaños y clases, y armamen tos más letales para las naves insignia.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

El mes pasado, en nuestro inmeiorable CD, pudieron observar una demo de este sensacional juego, en donde tres razas bastante hostiles entre si (los Meccaryns, las Sea Reapers, y el gigante, Kabuto)





pelean por el control de un espectacular mundo que se compone de 30 islas. En E3 se pudo apreciar algo más del desarrollo del juego, que tiene todas las chances de ser una

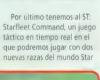


esta famosisima historia. Por supuesto, la lucha contra la Federación no es tan sencilla, v por ese motivo deberemos concurrir a la Academia Klingon para de esta forma ser merecedores de participar del conflicto mayor.

STAR TREK: **NEW WORLDS**

Y si señores, la lista de los juegos basados en el popular mundo de los trekkies sique creciendo, en esta ocasión con un juego de estrategia en tiempo real realizado integramente en 3D, en el cual podremos decidir si queremos ser parte de las tropas romulanas, klingons o de la federación.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND





the state of the state of the state of

Trek: Los Hydrans v los Lyrans.

Las misiones para un solo

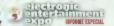
jugador fueron

eñadores del Star

Trek: Judgement

Este juego, con una estètica similar al Giants, es un arcade en tercera persona, en el cual nuestro personaie irá mutando, o evolucionando, a estados más complejos a medida que el juego avance, absorbiendo el DNA de los enemigos caídos en combate, incorporando las caracteristicas que

queremos emular. En los mundos que recorramos no estaremos solos, ya que habrán Genohunters (este es el nombre de estos soldados genéti-



de las sorpresas de 1999.

MDK2

Sorprendentemente, Interplay anunció la segunda parte del MDK, que va a estar disponible para fin de año en la nueva consola de Sega, Dreamcast, y por supuesto, en la PC. Y dijimos sorprendente en el principio ya que parece que el juego no va a tener grandes diferencias argumentales con su predecesor, sino que más bien va a ser una actualización de la parte gráfica, con la inclusión de algunas armas nuevas y truquitos.

F/A 18-F SUPER HORNET

Esta nueva simulación está basada en la última adquisición de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, el F/A 18-E Super Hornet. El avión original todavia está en las fases de testeo final, por lo que se podria decir que ni bien esté disponible nosotros vamos a poder pilotearlo de manera casi simultánea en nuestras máquinas.

WILD WATER WORLD CHAMPIONSHIPS

¿Qué pasa cuando se reune



Star Trek: New World

un grupo de excéntricos millonarios, que además están aburridos? La respuesta es: ¡Realizan una carrera! Haciendo uso de sus enormes cuentas bancarías, estos rica-

NO TODO SON JUEGOS

Las promotoras son un constante en la E3



stand de Eldos (al igual que el año pasado) tuvo las mejores mujeres en si, scenario, con conejitas de Playboy como Patricia Ford, regalando remeras a la babasatri auriliancia.

CARAMARKA BARBARA BARB

demás de los juegos, que inundaron toda Exposición (ese era motivo ha a convención, ¿no es cierto?), otra cosa que abundaba en el Centro de Convenciones el Los Angeles eran el promotoras, mujeres de belleza increible que regalaban todo tipo productos, junto con la más seductora el sonrisas. El encanto el estas chicas era tan grande que uno se dejaba pegar calcomanías en la frente con tal de que una estas diosas fijara la vista tan sólo por unos momentos. Ya saben, el humillación puede ser grande, pero el premio también era.

Al igual que el año pasado, el stand de Eidos fue nuevamente — ganador por tener las más hermosas mujeres a nuestros pies (¿o era al revés?). Conejitas de Playboy, como Patricia Ford, enfundadas en ajustados trajes — lycra regalaban remeras a la audiencia, que observaba extasiada a las féminas, que a su vez se divertian por el hechizador influjo que transmitian a la concurrencia. como si fuera poco, también se prestaban a sesiones fotográficas con los que podían superar el temblor de rodillas por estar tan cerca de una de estas chicas.

Uno realmente no sabe esto tiene alguna importancia para exposición en si, pero l' que no se puede negar es que un unchacha brindan una nota le color a los tres días de E3, y son un oasis para los cansados ojos los visitantes, que tienen tanto para recorrer y observar en tan poco tiempo. Y encima te regalan cosas, así que la ecuación siempre es positiva...



Prepárate para sumergirte en la aventura épica de La Amenaza Fantasma. Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I, donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.

Eres un Jedi.









chones se disponen m competir en una carrera por el agua, en una mezcla de personajes similar a la de "Los Autos Locos".

Como no podía ser de otra manera, el juego puede jugarse de hasta cuatro en modo Multiplayer.

VIRTUAL CHESS ACADEMY

Este nuevo juego de ajedrez pone in prueba hasta los mejores jugadores de este atrapante juego de tablero, ya que incorpora los algoritmos que ganaron los torneos de 1996 y 1997 del World Microcomputer Professional Chess Championship. Y si la computadora nos gana indefectiblemente, el juego soporta partidos por internet o redes LAN.

KINGPIN

Poco podemos comentar de este título, ya que en la Exposición se vio el mismo demo que ustedes pudieron apreciar en el número pasado de nuestra revista.

Kuju Entertainment

Glass Ghost



TIM SCHAFER

Uno le los cerebros en LucasArts



n nuestro incansable periplo dentro de la expo, un dia fue el turno de acercarnos hasta de Meeting Room de LucasArts, y tuvimos la suerte de concertar una entrevista con Tim Schafer, genio creador de maravillas como de Grim Fandango (por de cual recibió Premio Xtreme, que tuvimos de ocasión de entregarle personalmente), Full Throttle y muchas otras aventuras que nos han quitado incontables horas de sueño.

Luego recuperarnos un instante de semejante encuentro (cosa bastante común para la prensa americana, pero toda una celebración para nosotros) investigamos en detalle los juegos que la compañía de George va a lanzar en 1999.

calidad gráfica y definición

Según lo anunciado por

Simis, uno de los puntos más

Alligator es que tendrá com-

pleios escenarios en los que los

factores climáticos tales como

etc. influirán en la forma en la

la lluvia, el viento, la nieve.

que se desarrollará cada

que su predecesor.

fuertes de Ka-52 Team

JUMP RUNNER

Con un estilo parecido al de juegos como Privateer 2, Jump Runner nos ofrece una enorme galaxia para explorar, sólo que en este caso nos tocará ponernos en los zapatos de los malos, ya que la mayoría de las operaciones a las que tendremos que dedicarnos estarán al margen de la ley.

Aqui el comercio entre planetas lo haremos generalmente con contrabando o sustancias prohibidas y a medida que nos vayamos creando una reputación, seremos contratados para llevar m cabo tareas un poco más riesgosas.

Al parecer, también habrá una historia que se desarrollará amedida que vayamos haciéndonos conocidos, pero por ahora no hay más detalles al respecto.

misión. Jinxter

PEACEMAKER

Peacemaker es un arcade de acción en el que podremos seleccionar de entre nueve helicópteros diferentes, para enfrentar a todo tipo de enemigos a lo largo de 24 peligrosas misiones ambientadas en un conflicto armado a gran escala en los comienzos del siglo XXI.

Este juego estará completamente hecho en 3D y tendrá una enorme cantidad y variedad de efectos especiales de gran calidad, que acompañarán la acción en todo momento.

Simis

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Después del éxito logrado con "Team Apache", Simis està preparando un nuevo simulador que estará basado en su contraparte rusa, el Ka-52.

Este juego usará el nuevo "engine" 3D desarrollado por esta compañía y tendrá una mayor





expo E3, porque nadie se esperaba el anuncio de este iuego, que supuestamente será una aventura de acción vista en primera persona tal y como en Jedi Knight, pero ambientado en el Episodio 1 de la nueva

trilogía.



acrobacias típicas de cualquier Jedi que se precie de serlo.



Sin dudas un espectacular



juego de carreras ambientado en la primer película de la nueva trilogia de la Guerra de las Galaxias.

En este juego podremos elegir de entre varios de los protagonistas de la película, para correr a altísimas velocidades en los más extraños y peligrosos circuitos de la galaxia.

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Este juego es una aventura de acción en la que acompañaremos a algunos de los principales personajes de la nueva película en su intento por evitar que la República Galáctica caiga en manos de las fuerzas del lado obscuro.

Ambientado en los principales escenarios que se ven er la película, el juego es una combinación de acción y enigmas típicos de una aventura gráfica que recrea con lujo de detalles los eventos ocurridos en este primer episodio.

STAR WARS EPISODE 1: INSIDER'S GUIDE

Algo infaltable para cualquier fanático del universo de Star Wars, ya que esta detallada enciclopedia trae una impresionante cantidad de material, imágenes, videos, modelos en 3D, entrevistas y todo lo relacionado con este impresionante éxito de George Lucas.

Con un estilo muy similar al de Behind the Magic, esta guía también tiene algunas sorpresas que seguramente van a dejar con la boca abierta a más de uno.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Poco a poco, la gente de Lucas se va abriendo terreno

ucasArts

STAR WARS EPISODE 1: **OBI-WAN KENOBI**

Probablemente una de las sorpresas más grandes de la





en todos los géneros posibles y el de la estrategia en tiempo real no es la excepción.

Force Commander va había sido anunciado anteriormente y para los que no lo recuerden, se trata de un juego estratégico totalmente hecho en 3D, con un estilo muy similar al de títulos como Starcraft

INDIANA JONES AND THE **INFERNAL MACHINE**

En 1947 y apenas en los comienzos de la guerra fría, varios expertos de la Unión Soviética emprenden la búsqueda de la mítica Torre de Babel, porque según las levendas, en su interior hay una

máquina capaz de abrir una puerta a otras dimensiones.

En esta espectacular aventura. tomaremos el papel de Indy v tendremos que emprender una búsqueda para tratar de encontrar las partes faltantes de esta maguina antes de que caigan en malas manos.

Todos los entornos del juego estarán hechos en 3D y la acción tendrá un estilo muy parecido al de los conocidísimos Tomb Raider.

Microsoft



o Machines, pero con todos los

vehículos, naves y estructuras

típicos del universo Star Wars.

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Este nuevo capitulo de una de las sagas más vendidas en juegos de estrategia en tiempo real, ahora tiene significativas mejoras, como la inteligencia artificial (con múltiples niveles de agresión), 13 civilizaciones como la

iaponesa, francesa, vikinga v mongol, y campañas históricas que incluyen personaies como Juana de Arco, William Wallace o Genghis Khan.

CONQUEST: FRONTIER WARS

Conquest: FW es un juego 3D estratégico en tiempo real,

Flight Simulator 2000

ria de los videojuegos tiene nuevas características como: Gráficos en 16 bits, dos nuevos aviones (El Concorde y el Boeing 777-300), más de 20.000 aeropuertos de todo el mundo, y ciudades con todo lujo de detalles como París, Nueva York, Chicago, Los Angeles y San Francisco.

También saldrá a la venta una versión más avanzada que



Age of Empires 2: The Age of Kings

en el cual el objetivo principal será dominar la galaxia. Para consequir este fin podremos controlar una de dos razas (cuatro en la versión Multiplayer), construyendo inmensas flotas para de esta manera poder explorar, colonizar y explotar mundos lejanos.

FLIGHT SIMULATOR 2000

Esta nueva versión del simulador más vendido en la histose va a llamar "Flight Simulator 2000 Professional Edition"

LINKS EXTREME

Para los que estaban cansados de la paz de una cancha de golf, ahora tienen la posibilidad de jugarse unos hoyos en Links Extreme, en donde las canchas están ambientadas, por ejemplo, en campos de batalla de la Primera Guerra Mundial, con características



Street Fighter Alpha 2

Unodelosmás especiente espegis de peles 20, atom en la Pografias a la gante de Capton.





Este no es un churlett rétroués, ya que el engine ha sito utilizato per la Fuerza Afrea de los EXUL









velo de Hechiceros

Lárzate a la conquista de los reiros Celta y Medieval, conjuntus hechizos y convoca fuerzas sobrenaturales.













IMPORTA Y DISTRIBUYE: GTC RIBBON - TEL .: 4383-5900





Género: acción / arcades



oose Cannon es uno de esos juegos de los cuales uno ve las fotos del desarrollo (las mismas que pueden apreciar en este cuadro) y se enamora automáticamente. Y si nos internamos un poco en la historia, directamente nos agarra el ataque queriendo averiguar cuál es la fecha de salida del

mismo.

Lamentablamente les tenemos que comunicar que habrá que esperar salida del Loose Cannon, ya que está programada

para el invierno del 2000 (Es mucho tiempo, ¿no?). Pero para que vayan sabiendo un poco

más de este título que promete tanto, les vamos a contar que es un juego acción con una pizca aventura, en el cual deberemos recorrer varias ciudades de Estados Unidos en busca de un notorio criminal llamado Bishop, y que por otra parte tendremos un gran arsenal a nuestra disposición para liquidar al malhechor y a sus secuaces. Pero cosa también pasará por realizar grandes persecuciones en auto, bien típico de Un películas americanas que tanto nos gustan. Como pueden ver, una combinación que resulta irresistible para los jugadores de PC

tan disparatadas como el 'Deathmatch Golf",

"Demolition Driving Range" o Poison Golf"

LINKS LS 2000

Links LS 2000 es la nueva edición del juego de golf más vendido de todos los tiempos. En esta ocasión incluye el curso "St. Andrews Old Course", cuatro nuevos golfistas, un nuevo tipo de swing (con un solo click del mouse), y cinco nuevos modos de juego. (sobre un total de 35). Por lo que se puede ver, imperdible para los amantes de este

deporte virtual.

LOOSE CANNON

HARAKEL AREAK

Este juego de acción, que les mostramos hace poco tiempo en la revista, está situado



en el futuro. Nuestro personaje es un caza recompensas, llamado Ashe, que deberá recorrer los Estados Unidos. tanto a pié como en los más diversos vehículos, en busca de Bishop, el lider de un sindicato

> criminal que se está aprovechando de los problemas económicos que atraviesa el país.

INTERNATION-AL FOOTBALL 2000

Este es sin duda uno de los títulos

que más puede interesar al público argentino, ya que el International Football 2000 es una propuesta interesante v diferente para todos los fans del FIFA o el Actua Soccer. El juego demostró tener gráficos muy interesantes, y es muy probable que en futuras versiones se incorporen equipos locales de todo el mundo, incluvendo a Argentina.

MIDTOWN MADNESS

Este título causó furor en la Editorial poco antes de partir hacia la Exposición, y por lo que se pudo ver en el stand de



STEEL STEEL

Microsoft, también fue todo un éxito entre los asistentes. Es que la idea de conducir un auto en un entorno tan fiel a la realidad como lo es el del Midtown Madness, es sumamente original y algo que los jugadores estabamos pidiendo hace mucho tiempo...

tiene competidores fuertes como Electronic Arts, pero obviamente a Bill Gates ya hay pocas cosas en el mundo que lo asustan...

NFL FEVER 2000

Uno de los juegos más populares en los Estados Unidos

Septerra Core

NBA INSIDE DRIVE 2000

Un nuevo juego de basquet entra a la cancha, y esta vez de la mano de Microsoft. El gigante de Redmond sabe que es sin duda el fútbol americano. Para ellos está dirigido este nuevo juego de Microsoft, que incluye los 31 equipos de la NFL, todos los estadios y los jugadores oficiales de la temporada 1998.

PANDORA'S BOX

El Microsoft "Pandora's Box" es una colección de 10 rompecabezas visuales creados por el diseñador del Tetris, Alexei Pajítnov. En total, el Pandora's Box ofrece más de 350 puzzles, imperdibles para todos los que gustan pasar un rato exprimiendo las neuronas.

STARLANCER

Starlancer combina la intensa acción de los combates espaciales en primera persona

con el drama y la intriga de las películas clásicas de los combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial. Países de todo el mundo, como los Estados Unidos, China, Rusia y Gran Bretaña han for-

mado alianzas estratégicas y ahora pelean por el control de la Tierra, Marte y otros planetas del sistema solar.

Monolith

SEPTERRA CORE

Un juego de rol con gráficos estilo animé. La historia nos embarca en la búsqueda de las llaves del "Core", donde según cuenta la profecia, el que abra el santuario obtendrá poderes inimacinables.

El juego contiene los elementos clásicos de los RPG, con conjuros que se pueden combinar con los personajes que compartan nuestra aventura, para un mayor poder ofensivo.

ODIUM

Monolith mezcla el género RPG con estrategia y una historia de terror. Nuestro personaje, el Teniente Cole Sullivan y una equipo de especialistas de la NATO han descubierto una base de entrenamiento de espías en Polonía, que es una réplica exacta de un típica ciudad de USA y que se presumía que había sido abandonada al final de la guerra fría. Sin embargo, la NATO ha recibido últimamente reportes de extraños sucesos en la base abandonada.Tu misión será investigar la base y descubrir la verdad.



No One Lives Forever

NO ONE LIVES FOREVER

Como Adam Church, un agente secreto de la agencia MI-Zero, al servicio de su maiestad, deberemos descubrir la conexión entre la desaparición de el biólogo alemán, Otto Dentz, que ha sido raptado por un grupo terrorista conocido como HARM y la muerte de un miembro de la nobleza británica. Este juego de acción en primera persona tiene 33 niveles de un solo jugador y 15 mapas multiplayer, utilizando la tecnología del engine Lith Tech 2.0.

SANITY

Uno de los juego que tuvimos la oportunidad de jugar y que combina el estilo de juego



de Magic the Gathering con la acción del Diablo. A medida que vamos jugando adquirimos mas talentos psíquicos que podremos ir acumulando ■ inclusive podremos baiar los últimos packs de hechizos o habilidades directamente de internet para jugar en los modos multiplayer, algo así como nuevos mazos de cartas en el MTG. Nuestro personaie es el agente Nathaniel Cain, quien descubre casi por equivocación una conspiración por la cual los supuestos protectores de la raza humana podrían ser sus peores enemi-



Nova Logic

TACHION: THE FRINGE

Este simulador de combate espacial, está basado en la exploración y el comercio, con el agregado de que aquí

> habrá dos historias paralelas que se desarrollarán mientras jugamos, lo que nos permitirá formar parte de cualquiera de los bandos que están en conflicto.

Tachion: The Fringe tendrá un estilo muy similar al de juegos como

Privateer 2, pero con una calidad gráfica muy superior, ya

bién empleará una nueva tecnología "Voxel" de 32 bits. A pesar de que el "Voxel"

era algo que en comparación a los "engines" 3D de hoy en día se consideraba obsoleto, la gente de Nova Logic asegura que esta nueva tecnología le dará al juego un nivel de realismo nunca antes visto y que además será compatible con cualquier tipo de placa aceleradora 3D.

DELTA FORCE 2

Esta es una nueva y renovada versión de este exitoso juego de acción al estilo



ARMORED FIST 3

mas mas compleias

v sus efectos especiales

aprovecharán al

jas que ofrece la

aceleración por

hardware.

máximo las venta-

Cuando todos creiamos que la tecnología conocida como "Voxel Space" ya estaba descansando en paz, la gente de Nova Logic nos sorprende con su anuncio de que esta nueva versión de uno de los más conocidos simuladores de tanque del momento, utilizará un nuevo "engine" que tam-

Rainbow Six, que también utilizará la nueva tecnología basada en "Voxels" recientemente desarrollada por Nova Logic.

Al parecer, gracias a este nuevo "engine", Delta Force 2 logrará escenarios con formas muy compleias y con un espectacular nivel de calidad.

Por otra parte, sus creadores aseguran que habrá efectos climáticos que afectarán 🛮 los jugadores, como por ejemplo: Lluvia, nieve, viento, etc. y que además servirán para crear entornos muy realistas.

MAXIMUM OVERKILL

Siguiendo con la nueva generación de juegos que usarán "engines" basados en el "Voxel Space", Maximum Overkill será un juego de





Para descubrir por Ud. mismo como Lucas Arts 🗀 redefinido profundamente la experiencia de manejo, visite — proveedor II software local. O prémiese con un estimulante test drive en www.starwarsracer.com

www.starwarsracer.com www.starwars.com









El G20C modificado

Microbyro S.A. + Par Soldin 4473 - 1447 - Barnon Alten ◆ Servicio de Associón al Usuarios Tels. 4430-71660 - e-mailo separate@1 Placestin Ltd. 6-TM: Folds ha derectos reservados. Usado bajo sasorización:



Drakan: Order of the Flame

acción visto en primera persona en el que tomaremos parte de un conflicto a nivel mundial que se desarrollará a principios del siglo XXI y en el que ambos bandos luchan por el control de los

recursos del plane-

Este iuego nos dará la posibilidad de tripular 10 vehículos aéreos y terrestres en gigantescos escenarios en 3D, también nos dará la posibilidad de participar en iuegos "Multiplayer" con

un máximo de 30 jugadores al mismo tiempo.

F22 LIGHTNING 3

Esta es la tercera parte de uno de los más espectaculares simuladores de combate de la actualidad v en esta versión.

a pilotear el RAH-

Como principal agregado en esta serie, este juego tendrá efectos climáticos en tiempo real, que afectarán tanto II las condiciones de vuelo como el desarrollo de las misiones.

vamos poder tomar el con-

aviones de combate y partici-

par en misiones cooperativas

trol de los más modernos

formando escuadrones de

hasta 16 jugadores.

COMMANCHE 4

Sin lugar a dudas, la serie Commanche es la saga más representativa de esta compañía, ya que éstos fueron los primeros títulos en utilizar "Voxel Space". En esta cuarta parte, volveremos

66 en una simulación sumamente realista, que permitirá que hasta 32 jugadores participen simultáneamente tanto en misiones cooperativas. como en las tradicionales modalidades "Head to Head" o Dogfight".

JOINT STRIKE FIGHTER

Un nuevo simulador de combate, que tendrá como protagonista a uno de los cazas más versátiles usado por las fuerzas armadas de los Estados Unidos.

En este juego podremos participar en espectaculares combates en todo tipo de escenarios y situaciones, e incluso vamos a tener la posibilidad de participar en operaciones navales en las que nuestra base será un portaaviones.

Gráficamente, Joint Strike Fighter estará al mismo nivel de las producciones más recientes de esta compañía. como por ejemplo F-16. Mig-29 v F22 Lightning 3.

WOLFPACK II

Finalmente la tan esperada continuación del simulador de submarino más espectacular y realista que se haya hecho, está próximo a ser lanzado.

En Wolfpack II jugaremos como el Capitan de uno de los famosos U-Boats alemanes durante la segunda guerra mundial.

Psygnosis

DRAKAN ORDER OF THE FLAME

Drakan nos pone en el rol de la bella Rynn y su compañero de aventuras, el dragón Arokh. En este juego en perspectiva de tercera persona, Rynn v Arokh tienen 14 misiones para cumplir en un total de cinco diferentes mundos de fantasia para vencer al malvado hechicero Kulrik v su legión de monstruos. El juego incluve un modo multiplayer de combate de Dragones por red LAN o por Internet.

HIRED GUNS

Desarrollado por VR-1, Hired Guns es un juego de disparos en primera persona con cuatro vistas





Prince of Persia 3D

simultáneas, algo nunca visto en PC. La historia se desarrolla en un mundo futurista cyberpunk donde tres compañías se disputan el poder. El juego combina estrategia y acción en un juego cooperativo de hasta cuatro personas, con excelentes gráficos y efectos de luz, ya que utiliza el engine del Unreal.

NATIONS - WWII FIGHTER COMMAND

Tomá parte de la batalla por la supremacia aerea en la segunda guerra mundial con las fuerzas Alemanas, Británicas o Americanas en un simulador que sus autores prometen "es pura adrenalina". Con 45 históricas misiones, tablero de comando virtual, todo tipo de efectos climáticos, una física de lo más realista. Nations nos da la oportunidad de usar 16 detallados modelos de aeronaves como el P-51D Mustang, P-47 Thunderbolt, Submarine Spitfire Mk XIV, entre otros.

EXPERT POOL

Diseñado en cooperación con Kasson, los creadores de mesas de pool profesionales, tenemos 19 diferentes modos de juego, 13 modelos de salones de pool, desde un Bar de motoqueros hasta un casino de Las Vegas, 22 personajes para elegir y un total de 198 diferentes oponentes.

PANZER ELITE



Un simulador de tanques en 3D con tres modos de juego: acción instantánea, escenarios independientes y campañas completas. En lo parte gráfica. Panzer Elite tiene todo tipo de terrenos, los cuales pueden ser destruidos parcial o totalmente, depende de nosotros, cosa que no suele suceder con la mavoria de los simuladores. Hay más de 80 escenarios basados en batallas reales sucedidas entre 1942 v 1944, en Normandia. Sicilia, Italia y el Norte de Africa. También, podemos jugar de hasta 8 personas en modo multijugador.

METAL FATIGUE

Inspirado por la clásica temática anime de lealtad, traiciones, coraje y cobardía, Metal Fatigue revela una nueva generación de jugabilidad en un ambiente 3D completamente detallado. Los jugadores maneján sus propios "combots", robots que podemos construir con todo tipo de accesorios, ya sea armas o piernas más rápidas.

PRO 18: WORLD TOUR GOLF

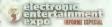
Desde Irlanda del Norte hasta Sud Africa o en los Estados Unidos, Pro 18 nos ofrece la posibilidad de competir con los mejores golfistas del mundo en los campos de juego más famosos, junto con nuevo escenario: Royal Brikdale, recientemente integrado al juego y ranqueado número 9 en el top 100 de los mejores campos del mundo. Gráficos de calidad fotográfica v comentarios hablados a cargo de profesionales de ESPN son algunas de las características del juego.



Esta es la continuación de uno de los juegos de acción más espectaculares y exitosos de todos los tiempos en PC, en esta versión, el juego ha pasado de ser un arcade de plataformas en 2D a ser una espectacular aventura en 3D, vista desde una perspectiva en tercera persona, con impresionantes gráficos y efectos especiales.

WARLORDS: BATTLECRY

Con este nuevo título de la serie Warlords, la gente de Red Orb se introducirá en el terreno de la estrategia en tiempo real, creando un juego



del mismo estilo que sus antecesores, pero esta vez con una interface mucho más directa v fácil de usar.

Gracias a esto el juego seguirá teniendo la complegidad a la que sus fanáticos estaban acostumbrados, pero ahora la acción será mucho más dinámica v fluida que antes.

Mindscape

CHESSMASTER 7000

indudablemente, Chessmaster es la serie de juegos de ajedrez que más éxito ha tenido en todo el mundo y esta nueva edición, además de tener considerables meioras con respecto il la sorprendente inteligencia artificial de los oponentes controlados por la computadora, tendrá una modalidad ideal para que los más chicos puedan aprender paso a paso todo lo necesario para desenvolverse correctamente en este espectacular juego.

BABYZ

Este programa funciona como una especie de "Tomagotchi" virtual v son unos bebés con los que chicos y grandes pueden jugar y



enseñarles distintas cosas a medida que se van desarrollando en su hogar virtual.

La tecnología de Babyz ofrecerá soporte para el reconocimiento de la voz, para que cada usuario pueda "conversar" con estos bebés, que podrán ser adoptados en un centro de adopción virtual a través de Internet, ¡qué loco! ¿no?

CREATURES 3

Los "Norms" pronto estarán

de vuelta y ahora podremos verlos crecer y desarrollarse en un gigantesco mundo viviente, que está dentro de

una no menos gigantesca nave espacial.

Creatures 3 introducirá una serie de nuevas tecnologías, que permitiran hacer que cada escenario tenga vida propia. además, esta nueva versión contará con

nuevas criaturas, enemigos. objetos, máquinas y muchas otras cosa más.

para los más chicos y a pesar de que sus comandos serán más simples, podremos llevar a



cabo una interminable cantidad de acciones con cada criatura.

CREATURES ADVENTURES

Este nuevo juego protagonizado por los ya archiconocidos "Norms" estará más orientado a la exploración de un mundo que según sus creadores, parecerá tener vida propia.

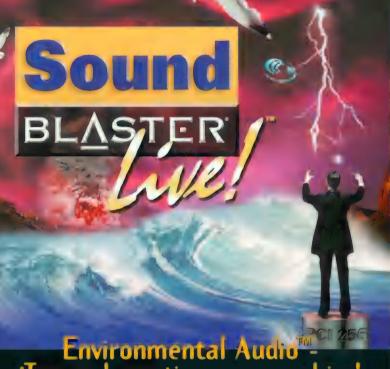
Este título contará con una nueva "interface", que lo hará mucho más accesible para todo tipo de personas, incluso

CLOSE COMBAT IV

Esta cuarta edición de la exitosa serie Close Combat estará ambientada en una de las batallas más decisivas de la segunda guerra mundial, la batalla de Bulge.

Close Combat IV tendrá gráficos y efectos totalmente renovados y la principal mejora que tendrá esta versión es que





Environmental Audio Tan real que tiene que ser Live!

Sound Blaster® Live!™ dispone de la tecnología revolucionaria Environmental Audio™, la próxima norma audio de Creative Labs. Esta tecnología ofrece a los usuarios PC la capacidad de controlar los entornos (clubes il jazz, salas de concierto, etc.) que algunos sistemas estéreo de alto nivel suministran y más aun. Simula la acústica de sala y permite al usuario

controlar la forma, el tamaño y dirección del sonido.

En los juegos, oirá a los bandidos disparar detrás de usted. El sonido atravesará rápido su cabeza 🕟 izquierda a derecha y de adelante hacia atrás, tal como si usted estuviera dentro del mismo ambiente que aparece en la pantalla. ¡Tal como al estos sonidos fueran reales!

Le da vida a su PC

CREATIVE

Adquiéralo hoy mismo en su tienda favorità. «Necesità más información? Visite http://am-latina.soundblaster.com/

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella



SOCKIDBLASTIK LIVE WILLIAM



FOURPOINTSURVEUNE!



EL MEJOR SOUVENIR DE E3

Regalos, regalos, regalos...



os souvenirs llovían en la exposición a cuatro manos. Era imposible no recibir algún que otro regalillo cuando se pasaba por la entrada algún stand, llámese llaveros, pósters, etc.

Pero los grandes regalos se vieron poco. La gran sorpresa fue sin duda la presentación de LucasArts en Il teatro del Centro II. Convenciones, en donde se presentaron los juegos para 1999, entre los que se contaba "Episode 1: Obi Wan". A la salida la presentación, se le entregó a los presentes una simpática bolsita, que contenía el CD de la banda de sonido de la nueva película (que se estrenaba en seis días en USA), un muñequito la nueva saga, y un simpático colgante para poner en Il monitor. Y además en la salida nos esperaba R2-D2 para sacarse fotos con los asistentes...

ahora el jugador podrá notar el impacto estratégico que cada victoria o cada derrota tiene en el desarrollo del juego.

Otras de las novedades que podremos ver en este título son los ataques aéreos, que nos servirán tanto para bombardear distintas zonas, como para darle apoyo a nuestras fuerzas en tierra.

PETZ 4

Seguramente muchos de ustedes recordarán a los famosos "Dogz" y "Catz", que tanto éxito tuvieron en todo el mundo

Petz 4 reunirá a todas las mascotas virtuales de los titulos anteriores y junto con una gran cantidad de bichitos nuevos nos permitirá jugar en diferentes lugares o crear nuestros propios escenarios gracias al editor que vendrá incluido con el juego.

La gran novedad que introducirá este título es que ahora, las criaturas del juego podrán oírnos por medio de un avanzado sistema de reconocimiento de voz.

MYST MASTERPIECE

Al parecer esta edición remasterizada del conocido

Myst, tendrá gráficos hechos totalmente a nuevo y se verá en una resolución mayor a la de la versión anterior.

Una de las novedades anunciada por los responsables del De los creadores de Warhammer 40.000: Chaos Gate, llega lo que podría definirse como la continuación de este espectacular juego de tendrà gràficos con un muy elevado nivel de detalle y la variedad de unidades y personajes que podremos utilizar serà mucho mayor que en Chaos Gate.



Petz 4

proyecto, será una nueva interface, que permitirá que los jugadores más inexpertos en este tipo de aventuras puedan acostumbrarse sin ningún problema.

Por el momento, en lo que respecta al juego en sí, parece que se tratará de la misma aventura, aunque tal vez con una que otra sorpresa.

SSI

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR estrategia por turnos, que en esta oportunidad tendrá un sistema de juego bastante similar al de títulos como Panzer General.

Como principal innovación, Rites of War combinará una gran cantidad de elementos propios de un RPG y los adaptará al estilo de este juego logrando así una mayor complejidad, por otro lado

SILENT HUNTER II

Esta es la nueva versión de este conocido simulador de submarino ambientado en la segunda guerra mundial, que ahora contará con gráficos mucho más detallados y nuevos mi impresionantes efectos especiales.

Silent Hunter II nos ofrecerá la posibilidad de armar juegos cooperativos entre varios jugadores, ya sea por red, módem o a través de Internet.

PANZER GENERAL III ASSAULT

En poco tiempo más, Panzer





Flanker 2.0

General III estará entre nosotros y en esta oportunidad, su nuevo "engine" 3D nos permitira ver el área de juego desde cualquier ángulo, lo que nos facilitará el planteamiento de cada batalla

Esta edición contará entre otras cosas, con un nuevo sistema de inteligencia artificial, que será capaz de hacerle el aguante hasta al jugador más experimentado.

FIGHTING STEEL

Combinando lo mejor de la tecnologia 30 con todo lo que un buen juego de estrategia puede ofrecer, Fighting Steel recreará las impresionantes batallas navales ocurridas in lo largo de la segunda guerra mundial.

En este juego podremos ver modelos muy detallados de los más conocidos y famosos barcos de la segunda guerra y lo más interesante es que aquí podremos armar verdaderas flotas II impresionantes batallas, gracias al amplio soporte para varios jugadores que ofrecerá.

FLANKER 2.0

Sin empañar la excelencia técnica de su predecesor, Flanker 2.0 nos volverá a colocar en la cabina de uno de los más eficaces aviones de combate usado por las fuerzas armadas rusas.

Esta nueva versión contará con un mayor soporte para hardware de aceleración 3D y además sus gráficos incluirán una serie de considerables mejoras, para lograr que jugarlo sea una experiencia sumamente realista.

Red Storm Entertainment

FORCE 21

Es el año 2015 y los equipos de guerra estelares han dejado obsoletas a las armas nucleares. Las fuerzas chinas están invadiendo Kazakhstan. En este juego de estrategia del estilo del Wargasm de DID, podemos jugar el papel de las fuerzas de China o las Americanas, en un ambiente 3D lleno de realismo.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Secuela de uno de los mejores juegos del '98, Tom Clancy vuelve a la carga con el equipo anti-terrorista brindándonos nuevas misiones, un editor para crearlas, nuevos efectos climáticos como nieve a lluvia, nuevos modos multiplayer, más de 400 nuevos movimientos realizados mediante "motion capture" y mejores opciones para el modo sniper.

combinación un tanto extraña, este juego de carreras está basado en el conocido universos de Warhammer en el que también se basan muchos RPG pero lo cierto es que en este juego tendremos que competi a bordo de los bizarros vehículos usados por los Orcs.

Como novedad interesante en este juego, además de las diferencias que hay entre cada, vehículo, también será de gran importancia las habilidades que cada personaje tendrá tanto para manejarlos, como para combatir en los distintos circuitos que tendremos que recorrer.

SPECOPS II

La tan esperada continuación de uno de los grandes éxitos del año pasado, finalmente está a punto de ver la luz y en esta nueva versión de SpecOps, tendremos que formar parte de un equipo de lasfuerzas especiales y junto a un escuadrón de tres soldados más, enfrentarnos a las más peligrosas situaciones.

Como era de esperarse todo esto tendrà un nivel de realismo comparable al que pudimos ver en juegos como Rainbow Six, sólo que su nuevo "engine" le permitirà tener gráficos considerablemente mejores.

LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Este juego es un RPG en



Aunque parezca una



con un estilo muy similar al de juegos como Final Fantasy VII, aunque en este caso sus creadores también le han incorporado algunos elementos de títulos como Diablo.

En este caso, la historia girará en torno de 7 espadas mágicas, que según una leyenda, quien las reúna será el hasta cuatro jugadores. Equipados con pistolas de pintura podemos controlar a Yakko, Wakko o Dot para capturar la bandera de los oponentes.

THE DUKES OF HAZARD - RACING FOR HOME



dueño de todo su poder.

South Peak

20,000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

Siguen las aventuras con el Nautilus mientras exploramos el Triángulo de las Bermudas, el continente perdido de la Atlántida y otros misterios de las profundidasdes. Este juego mpara DVD-ROM.

ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE -ANIMANIACS SPLAT BALL

El primero de los juegos es un arcade de plataformas muy al estilo de las consolas, donde deberemos recorrer los estudios Warner evitando que el malvado Thaddeus J. Plotz destruyan un viejo film de Animanicas, posters y premios.

El segundo es un juego de tipo "Captura-la-Bandera" de Basada en la serie de televisión del mismo nombre en el cual tomamos el rol de Bo o Luke Duke al volante del General Lee u otros 10 coches más para salvar la granja de la familia, defender el nombre de los Duke y rescatar a Daisy eludiendo la policia con esos espectaculares saltos, tal como en la serie.

THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING

Un juego de bowling de lo más divertido. La ciudad de Bedrock esta transformada en un bowling gigantesco con intrincadas carreteras hasta llegar a los palos. Manejaremos « Pedro o a Pablo que están montados en las "bolas de boliche", tratando de derribar la mayor canti-

dad de palos posibles. Un título para los más chicos.

WILD WILD WEST

Basado en la serie y la película recién estrenada en

20,000 Leagues: The Adventure Continu

USA, en esta aventura en 3D y controlamos a James T. West y Artemus Gordon en una original misión que va más allá del film mientras combaten una conspiración de los asesinos de Lincoln para asesinar a otro presidente, Ulysses S. Grant.

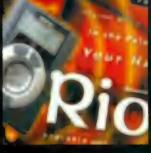
SCOOBY-DOO: THE MYSTERY OF THE FUN PARK PHANTOM

Otro título para chicos de mediana edad, basado en los dibujos animados donde deberemos descubrir al Fantasma que esta aterrorizando a la gente en el Parque de Diversiones Gobs O' Fun.



A MARKET BETTER ARABICATION AND ARABICA





Más
Energia,
Más
Poderio,
Más
Eficiencia y
Más
Rápido





10meFree

Stealth III

Monster Fusion

Monster

SUPRA SONICII

VIPER Dispersional 12-24 Flows by 10 2 and 16-44

NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.

Acelera desempeño l tu PC con nuestra galardonada línea l productos. Si que rés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea ll aceleración Viper, Stealth II Monster. Di que buscas es la mejor experiencia en sonido, capa de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar

Home Free

una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Ho que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea Homefres Supra Express II Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamondmm.com II comunicate con tu proveedor achardware más cercano.

DIAMOND
MULTIMEDIA
Sienta el Poder de Internet



Take 2 Interactive

HIDDEN & DANGEROUS

H & D es un juego de estrategia en tiempo real / acción basado en hechos de la Segunda Guerra Mundial. Si lo quieren probar el demo se encuentra en el CD de este mes.

THQ

FELONY PURSUIT

Toma parte de los dos lados de la ley en este juego de carreras de persecución. El objetivo es llegar hasta el punto más alto del crimen o entrar a las filas de las fuerzas policiales y evitar que los chicos malos tomen la ciudad, la cual está totalmente en 3D. Con 38 diferentes misiones, Felony Pursuit tiene efectos con luz en tiempo real, es decir, podemos manejar hasta que el sol caiga cuando llega el atardecer.

SINISTAR UNLEASHED

Sinistar es un simulador espacial más orientado a la parte arcade que a la simulación en si con muy buenos gráficos. El juego toma el nombre de un viejo videogame de culto de los años '80, pero esta vez no es una simple remake sino una versión super actual que promete dar nueva vida al viejo arcade.

Ubi Soft

RAYMAN 2

Rayman está de vuelta entre nosotros con una nueva misión: Defender su reino y salvar a sus amigos de una banda de piratas intergalácticos. Obviamente, el juego es completamente en 3D, y habrá que recorrer en él 45 áreas dentro de 13 mundos.

TONIC TROUBLE

Una toxina de Ed ha vuelto al mundo completamente loco: Los tomates están en pie de guerra, las zanahorias tienen unos dientes que dan miedo, y en todo este caos habrá que recorrer un mundo repleto de puzzles, pudiendo saltar, correr, volar, nadar y mucho más. El creador de este simpático arcade es el responsable del Rayman.

HYPE:THE TIME OUEST

En este juego, combinación de arcade y aventura, viajaremos a la Edad Media, gracias a un hechizo del Caballero Negro. Ahora deberemos luchar para volver a nuestra época para poder unirnos a nuestros amigos. Lo particular del Hype es que tiene como protagonistas a los Playmobil, los hiperfamosos juguetitos alemanes que en esta oportunidad se podrán apreciar en toda su gloria 3D.

LAURA'S HAPPY ADVENTURES / ALEX BUILDS HIS FARM

Al igual que el Hype, estos dos títulos están basados en la serie de juguetes Playmobil, pero en esta ocasión ambas aventuras están mayormente orientadas hacia los más chicos. Los dos juegos están optimizados para procesadores Pentium III.

DEEP FIGHTER

Bajo el océano, una civilización acuática está luchando para sobrevivir a la doble amenaza de combatir a sus enemigos, y preservar su entorno. Por supuesto, dependerá de nosotros el resultado de la contienda, en este nuevo juego de acción en 3D con toques de aventura. El objetivo final del Deep Fighter es construir una gigantesca nave, para poder de esta manera evacuar a toda la población de estas aguas hostiles.

ULTIMATE GOLF

Según los desarrolladores de este simulador de golf (Vertex Multimedia), la dinámica del juego, junto a un innovador sistema de control del juego, van a hacer de este titulo una experiencia inolvidable, muy similar a la que se puede sentir dentro de una cancha, Por ejemplo. podremos caminar hasta el green, y de esta forma verificar las alteraciones del terreno para saber de esta forma cómo golpear la pelota correctamente. Interesante, ¿no?

ARCATERA

Este juego es una aventura ubicada en el mundo fantástico de Arcatera. Está basado en una compleja investigación criminal en la cual tendremos 3 semanas (el tiempo corre dentro del juego y es real) para contrarrestar las acciones de una organización satánica llamada Dark Brotherhood.



nype: The Time Quest

THE REAL PROPERTY OF A PROPERTY OF THE PROPERT

hardware

3Dfx

Anunció el lanzamiento para Julio de la nueva Voodoo3 3500 TV, con un RAMDAC de 350MHz y 16Mb de memoria. Esta placa a 183MHz, es capaz de entregar 8 millones de triángulos y 360 Megatexels por segundo, en resoluciones de hasta 2046x1536. Posee descompresión MPEG 2, salida a TV y captura de video.

Act-Labs

Probamos el Force RS. el nuevo volante de Act-Labs con forcefeedback. La construcción y robustez de este volante es excelente, el grip es espectacular, y da la sensación de estar usando un volante de F1. Viene con cambios tipo F1 y botones programables. Y lo más increíble es que el volante tiene la capacidad de poder utilizarse en una Nintendo 64 o una Playstation, con sólo adquirir un módulo adicional.

También pudimos probar la RS Shifter, una palanca de cambios con 7 posiciones, muy realista y de una construcción muy robusta.

Benwin

En este stand, nos quedamos sorpendidos con la espectacular línea de parlantes extra planos (flat panel) que presentó esta compañia. El espesor de los satélites m de

Creative Labs 3D Blaster Savage 4

de la línea, y estará a la venta en Julio (USA). Esta nueva tecnología en parlantes es realmente asombrosa, funcionan por vibraciones complejas en tres dimensiones por una superficie plana, distribuyendo el sonido en un radio de 360 grados alrededor del parlante.

Creative Labs

Pudimos ver la nueva línea de placas de video, parlantes y el NOMAD, un reproductor portátil de MP3.

Las nuevas placas de video son: la 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra, que viene con el nuevo chip de Nvidia (TNT2), 32MB de SDRAM, AGP 2X, soporte multimonitor y un RAMDAC de 300MHz, soportando resoluciones de hasta 1920x1200 a

75Hz; y la 3D Blaster Savage4, que incorpora el chip de S3 (Savage4 Pro), 32MB de 5DRAM, un RAMDAC de 300MHz y renderizado de 32-bit real en 3D.

Los nuevos parlantes son los Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital, con 4 satélites de 7 Watts (rms) cada uno y un subwoofer de 25 Watts (rms). El NOMAD, es un



reproductor portátil de MP3 que viene con 32MB de memoria flash, expandibles a 64MB. También incluye radio FM y grabación de voz. Viene equipado con un adaptador AC y dos pilas AAA recargables de Nickel Metal, ofreciendo hasta 10 horas de reproducción continua.

Guillemot

Pudimos ver una extensa línea de productos, como ser placas de video, joysticks, volantes, pads y parlantes.

Placas de video: se destacan la Maxi Gamer Xentor y Maxi Gamer Xentor 32, ambas con el chip RIVA TNT2 de Nvidia. La Xentor viene con 16MB de memoria de 166MHz y la Xentor 32 viene con 32MB de memoria de 183MHz y salida para TV. Volantes: probamos el Force Feedback Racing Wheel,





C. SoundWorks FPS2000 Digital



Matrox Millenium G400 MAX

que viene con palanca de cambios, pedalera (acelerador v freno). 4 botones v 20 funciones programables; y el Race Leader Force Feedback, que trae un pad digital de 8 direcciones, pedalera (acelerador v freno), y 20 botones programables

Pads: vimos el T-Leader 3D. que es análogo o digital, tiene 6 botones, un gatillo central y control análogo de throttle; y el Dual Analog Gamepad. Joysticks: probamos el Force Feedback Joystick, con 12 botones, 19 funciones programables, control de rudder v throttle: v el Jet Leader 3D Digital, con 8 botones, dos gatillos de disparo, hat de 8 direcciones y control análogo de throttle. Parlantes: escuchamos los Maxi Flat Speakers 2.0, que son dos parlantes planos (flat panel) de 12mm, con una potencia de 6W (rms) c/u: v los Maxi Subwoofer 4.1, que vienen con 4 satélites y un potente subwoofer de 30 W. ambos

con un sonido de muy alta ca-

Logitech

Presentó la nueva serie de placas de video

lidad. InterAct

Presentó su nueva línea de volantes. joysticks y pads. Entre los mejores encontramos al V4 Force Feedback Racing

Wheel, el RaiderPro, y el ProPad 6.

Logitech

Una de

las sorpre-

sas en la

parte de

hardware

Exposición

en esta

fue el

nuevo

mouse

Winaman

de Logitech

Microsoft

Nos sorprendió como todos los años con sus nuevos productos. El SideWinder Game

Millennium G400, con el

SGRAM v un RAMDAC de

300MHz. El modelo G400

MAX, viene con 32MB de

SGRAM v un RAMDAC de

360MHz, soportando resolu-

ciones de hasta 2048x1536 en

32bbp a 85Hz. Pudimos verla

corriendo el Quake III, y fue

realmente impresionante.

chip Matrox G400, El

modelo G400 viene

con 16 o 32MB de

illemot Maxi Gamer Xentor 32

con Force Feedback (sí, leveron bien). que seguramente hará las delicias de los fans de los arcades

Mad Catz

Además de la va conocida línea de excelentes productos, vimos el Panther DX, un jovstick especialmente diseñado para simuladores de vuelo. Está basado en el diseño ergonómico del Panther LX. tiene 17 botones programables, control digital de throttle, conector para rudder y dos swtiches de 4 posiciones para hat.

Matrox

Pad Pro. es un pad con control proporcional y digital y un diseño ergonómico excelente: tiene 6 botones y dos gatillos totalmente programables. El Sidewinder Dual Strike, es nuevo control 3D, que combina las funciones de un pad, un teclado y un mouse. Posee una bola para un perfecto control de perspectiva en arcades en primera persona como ser Quake o Half-Life. Tiene 6 botones y dos gatillos totalmente programables.

Por último, pudimos ver el nuevo Microsoft IntelliMouse Explorer, que incorpora una nueva tecnología llamada IntelliEye. Esta tecnología reemplaza las partes móviles del mouse por un sensor óptico que rastrea el movimiento, dándole una presición increible. Trabaja en casi

cualquier superficie. sin la necesidad de un

mouse pad. Tiene dos botones programables y la va conocida ruedita para pasar las páginas y zoom.

Otro item novedoso fue el anunciado por la gente de Saitek: Un joystick que es a la vez un gamepad. Su nombre es Saitek SP550, v este periférico tiene la capacidad de dividirse, por lo que también tenemos un gamepad para esos arcades que lo piden a gritos. Es difícil de explicar, pero cuando lo vean (esperamos revisarlo no bien esté a la venta) se van a dar cuenta de lo original de la idea.

Turtle Beach

Presentó su nueva placa de sonido, la Montego II Quadzilla. Esta placa posee el chipset Vortex 2, con soporte para A3D con dos o cuatro parlantes, aceleración DirectSound v DirectSound3D, wavetable de 64 voces por hardware y un equalizador de 10 bandas.



El FC-DVD" Encore de Creative Labs

películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

peliculas

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

peliculas.

Ah... y mencionamos que además sirve para ver peliculas?

Es verdad. El PC-DVD Encore de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM lu 32x, il cual sirve para correr sus aplicaciones ll multimedia, instalaciones de software, CDs de musica i cualquier otro formato CD. Y como il DVD almacena hasta 17 Gigabytes (mas de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar mas acción il multimedia,





sonido digital y video cristalino. ¡Pero «I PC-DVD» no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC! La calidad de video y sonido es mejor que cualquier unidad le cinta, y los títulos DVD pueden tener multiples pistas de audio, subtitulos y mucho más. ¿Busca una solución aún más completa? El nuevo Aventura DVD Cinema agrega parlantes PCWorks FourPointSurround y la SoundBlaster. Live! Value al PC-DVD Encore para un teatro completo en su PC. ¡Solo la faltarán las palomitas de maíz!

Visite nuestro Website para más información.

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

KEEPER 2

A LIGO BOURNOT

EN ESTA NOTA LES MOSTRAMOS QUE BULLFROG SIGUE EMPEÑÁNDOSE EN PONDERARNOS LAS VENTAJAS DE SER EL VILLANO <u>DE LA PELÍCULA.</u>

ras largas décadas de encarnizados combates, el rev Reginald ha conseguido restaurar la paz en el reino de Harmonia. liberando 🕼 tierra de los Héroes de la tiranía de las fuerzas del mal. El rev na encomendado a los Héroes sobrevivientes el cuidado de una gema mágica que posee 🖢 facultad de abrir el Portal que comunica Harmonia con el mundo subterráneo, y vos; uno de los muchos señores quardianes 💆 una mazmorra, estás dispuesto a derrotar a los paladines del Bien, arrancar la gema del cuidado de los mismos, y abrir el Portal para que las fuerzas del Mal puedan sembrar la destrucción en el

recién restaurado
reino. No hay mayor
satisfacción que my
el más grande malvado que haya
existido,
enseñarle a los
patéticos
seguidores del
Bien quién es el
que manda.



anos han pasado desde aparición de Dungeon Keeper, juego de estrategia en tiempo que nos mostró la eterna lucha entre el 1 y Mal desde su lado menos explo y la experiencia fue realmente buena. A Bullfrog se prepara para asombrarnos ruevamente con segunda parte de table título, y los avances del mismo que so podido ver no nos dejan otra opció reconocer que el mismo será increible. Esta ultimos dos años han sido claves en include de nuevas tecnologías de video pera ampliamente las primeras versica del DirectX de Microsoft; y que nos peron gozar de las delicias gráficas de las Direct3D 3Dfx.

Naturalmente, cualquier empresa productora I. juegos para PC que ambicione lanzar un producto que quede en Historia, no puede · ninguna manera obviar en el mismo, soporte para estos modos de video, naturalmente los preferidos quienes disponen del hardware necesario para sacar provecho de los mismos: pues Dungeon Keeper II no será excepción, y primera vista cambio de tecnología le sienta

maravilla. Las fotos muestran unos gráficos en realmente exquisitos. Las criaturas



son objetos poligonales revestidos con texturas muy cuidadas, y los efectos de luces y

LAS CRIATURAS



in mis-poderosi criatur. Tisa disponderenos segados Attado. (Henry) para oscinigos), esun ferza guerrero que se lanza coración la baria se develenando si pomencia su junica ambición es y o hace un misero dejo de piedos fin (Mise develena de casagina efen asse para de podero equir se pema que aborra el Portal. Siente un odo umaconal hocia podifica de casagina efen acestrología.



os esqueletos son animados a partir de a adaveres de los aidos en rombate. Son excelentes guardianes debidos, que no comen, reciber y se aburren. Sus puntos debidos son su carencia en aplicações y su francidad de frequenciar podración son usa monto de carallelización y su francisidad (respuesidos podración son usa monto de carallelización y su francista de respuesidos podración son usa monto de carallelización.



fos gnomos son la tuerza primaria de la nazimoria l'itabajedores lesales e incansables, son (reados son maga y se sustentan camana, Como obtienes su energia del mana del Guardian della mara morta, los vienes masa lla. Todos dudos. Jamas, se tor nan un felices no importa cua en ingrata se la leasenomienta a foscritaria.



ininguna mazmorrakiesimportancia puede existii sa suna importante fuera de frasgo. No son extremadamente habilidososetri nada, pero su leaftad heria su guardian es intestionable, y su gran número for hace respetables en combate Adnora stancie in guardo númerosos.



foi Demonios de Hie son poderosas (riaturas cuyo (perte combate. ...); principales virtudes son si fuera, y si valaque (on emanaciones de létidos gasts. Ademas son habites trabaladores (capace l'abricar duerata y trampas



Oscuro escuna varie dad malvada de la especie. Grandes arqueros, son exceentes guerreros



ios Caballeros legios son la contrapartida del los aballeros del Bien. Expertos en Il manejo de la espada y fuerte nente acorazados, son una uerzas más poderosas (or la que



Salamandras, son kienas tropassauxiliares «ku inm nidad a ta java hace invaluables en determinad



sor mercenarios asesinos, verdugos otros indeseables vill nos que en combate afacar por la espalda Signa espandos



os Vampiros sur los senores de la no-muertos creados a partir de la limas decadentes de los muertos (levados comenterio. Emergen de tumbas en puso de sangre, Son excelentes (combatientes).



malvado: lechicero: so criaturas poderosas que combatero dos tancas eliminandos enemigos con de fuego y hechizos de dan directo. A su vez son inestimables investigadores cuando se deposita en hibitorica.



as Luciémagas po ar su propia luz, y eso umado a la capacidad de olar sobre territorio hosti as hacen muy utiles



it if rolls son grander
y toxos saben combatin
pero son mejor utilizados
en italier, pues poseen
gran nabilidad para laxon
trucción de quertas vistam-



los Angeles Oscuro: con lerces caidos en desgracia que han opti signor mal Son guerreros temerombate: viposeer, habilidar de conju ar hordas esqueletos para que los companen en compate



Demo Koura en resido integramente el cuero negro destre una especial sindice por color en todos un formas Acide no ginto descolo cocomiellos activas, y usu un pendi, tempo en comercine el la minita a sessión de a manacide l'ortunadorde turo. No viente respecia alguna por su megridad filório se su uniego en la batisfa no importando possibilidades en su contra. Obtene de regione de disposa di dispor-





sombras son realmente excepcionales, basta con mirar, por ejemplo, las antorchas de las paredes

EL MAL LLEVADO À SU MAXIMA EXPRESION

En esta nueva entrega de DK, participación de nuestro querido Horned Reaper (Segador Astado), apodado "Horny" por los muchachos de Bullfrog, será elevada a un papel protagónico, debido que mismo es esencial para llevar a feliz término nues tro diabólico plan. De la variedad de criaturas de las que dispondremos, la cual detalla remos más adelante. Horny es lúnico que rrero con fortaleza física necesaria para transportar la gema del Portal, y sólo él puede abrir el mismo para permitir la invasión del mundo exterior por las fuerzas

de oscuridad. Por tanto deberemos foriar una alianza con pacto del cual deberemos cuidar celosamente, pues Horny como va mostrara en DK I es un monstruo temperamento irascible, y en caso de no satisfacer cumplidamente sus gustos, nos puede dar más de un quebradero cabeza: pero, por contrapartida, es un querrero excepcional: alma de nuestro ejército de criaturas.

Naturalmente, no somos los únicos dispuestos a reinar sobre el mundo exterior. pues hay otros amos de mazmorras rivales con las mismas aviesas ideas en mente, por cual, Ino dejes que ellos cuenten con los servicios de Horny en lugar | til

LO NUEVO

DK Il promete no solo ser una versión tecnológicamente actualizada de DK, sino il mucho mas alla:

El modo Posesión criatura, el cual en DK era sólo un detalle inno-vador dentro del género, permitién donos únicamente deambular por mazmorra; será explotado al máxi mo en DK permitiendo realizar acciones específicas cuando se posea una criatura, las cuales sólo podrán ser realizadas en este modo. Por ejemplo, posevendo I Elfo Oscuro, una nueva criatura introducida en DK II, podremos utilizar en combate modo "sniper" mediante cual podremos despachar una criatura enemiga a distancia; y poseyendo un vampiro, podremos hipnotizar una criatura enemiga v obligarla a cumplir nuestros deseos.

• El modo combate ha sido mejorado En lugar de depositar nuestras criaturas frente los enemigos y esperar que ganen batalla, cada una necesitará un lugar propara enfrentarse al enemigo, y evitarán luchar en condiciones desventaiosas, huvencuando a condiciones del combate sean desfavorables, evitando morir inútilmente. Por otra parte, usando Il modo Posesión podremos formar partidas de quereros que, teniendo en cuenta factor numérico, enfrenten en grupo a criaturas ante las que huirían estuvieran solas.

Dispondremos - nuevos tipos de tram-



LOS HECHIZOS





















LAS SALAS





































pas con cuales proteger nuestra mazmorra, como dispositivos que dispararán reacciones en cadena con las cuales destruiremos a nuestros enemigos.

• Dispondremos ul un modo de juego denominado "Pet Dungeon", en cual jugaremos una partiestilo "Simcity" | modo de práctica, sin límites tiempo, dinero, u objetivos: ocupándonos construir la mazmorra más

bella jamás vista sin tener que combatir con querreros humanos o señores de otras mazmorras rivales que quieran expandirse a costa nuestra, y pudiendo introducir a placer amenazas para observar qué modo reaccionan las defensas — nuestra mazmorra y cómo combaten nuestras criaturas. De esta manera iremos puliendo nuestras habilidades y el manejo de las distintas salas y



criaturas de nuestro mundo:

- Todo un nuevo set criaturas, hechizos, estructuras y trampas, que ya detallaremos.
- Posibilidad de realizar partidas Multiplayer en Internet, utilizando Bullfrog's Battle Server.
- La promesa de Bullfrog del agregado de más trampas, criaturas, hechizos, etc.;

disponibles via Internet una vez que luego esté disponible para le venta.

Para aquellos que no vivieron la experiencia de jugar o DK, así como para enumerar In nuevas armas de las que dispondremos. detallamos en los cuadros, la criaturas, hechizos y salas con que contaremos

CONSIDERACIONES FINALES

Bullfrog cumple con todo la que promete para Dungeon Keeper II, este juego está flamado a convertirse instantáneamente en un clásico. Nosotros nos desesperamos contando los días que faltan para que este juego caiga en nuestras garras y podamos dedicarnos amargarle la vida Il prójimo. Mientras tanto, les recomiendo que vean trailer incluído en el Xtreme CD este mes para disfrutar maldades nuestro socio Horny. Habrá que esperar dos meses más para ver podemos volver a exclamar Evil Good! See

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC





Commandos: Beyond the Call of Duty



Toca 2 Touring Cars



ESTRATEGICOS

PAGINA

Corsairs Machines

Warzone 2100

Civilization: Call to Power

Commandos: Beyond the Call of Duty

ACCION I ARCADES

7.8

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Thrust, Twist 'N Turn Toca 2 Touring Cars

Star Wars Episode 1: Racer

Redline

Midtown Madness

AVENTURAS / RPG

90

Silver

SIMULADORES

9.2

Nascar Revolution

DEPORTES

93

Virtua Deep Sea Fishing

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

Cushquar juego que extrepara el létis. m un clairo mointeamente Los golf-pical sonido y la forma de jungo son gha perhading financealance taking ky. Nan-Adda his etta takingga ka karangan Firsting | Figure

a col freeenes jugar paga pa lided, the Regard a landesporta de clásico prope limeralgana defensia es as Ny aponilia

Tiess not may surrow jungos, pino que sonimer rigura falla. Aur ai sur insahabitat para los argueixos del genera, y

Properties for the day Labor importantes. Final has reported.

POLICE THE PROPERTY SHAPE THE PR He Formal Car Hagaio, Land Communio III. perfect a second

lii ur junga ha entrada erresta categoria. minder solo abasta virtud, que habria per lans principel statement of the land in

Dur le buede de gacar of ana excede a la caja en el example Serior Common de Seguiro a erio del botallo para edepiro erio la mesticle jungo. Allaj aperte avisacio

Corsairs

Soooooomos los piratas...

Por Rodrigo Peláez

icroids es una compañía de soft francesa. Corsairs es su más reciente lanzamiento. Pirates! es el juego en el que se "inspiraron". Y Sid Meier es el hombre que todavía se rie desde su pedestal.

Cuando llegó a mis manos el Corsairs, no pude impedir formularme una pregunta que yacía oculta (vaya a saber uno donde). esperando para atacar: ¿había sido creado el juego capaz de derrotar al Pirates! y a su continuación, Pirates! Gold? ¿Volvería a enfrentarme en mares turbulentos a bucaneros y farabutes anormales y a sus indescriptibles olores, durante horas/días/meses? Esa era la pregunta oculta, que además de oculta, era tonta (superar a un clásico, y encima a un clásico de Sid Meier no es cosa de todos los días).

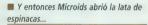
Amigos, quitense el parche del ojo y lean: Corsairs es un juego estratégico en tiempo real donde asumiremos el rol de un navegante del siglo XVIII que deberá surcar las aguas del Caribe, la costa de Asia, la región de Madagascar y llegar inclusive hasta Australia buscando aventuras y, por sobre todas las cosas, riquezas. Tendremos que explorar territorios desconocidos, buscar tesoros, defendernos de galeones enemigos a bordo de nuestra nave (o mejor aún, de nuestra flota), abordar barcos con espada y pistola en mano, reclutar marineros, alimentarlos, repartir las ganancias de nuestras travesuras, comerciar, etc.

Hasta aqui, huele a Pirates! pero sigamos: utilizando más de 10 tipos de embarcaciones disponibles (galeones, bergantines, corbetas, etc.) deberemos encarar las misiones que nos encomendará la nación a la que nos hallamos "afiliado". Nos toparemos en nuestro camino con piratas verdaderos como Barbanegra. Tendremos que seleccionar la munición conveniente (normal, incendiaria, fragmentada o con cadenas para las velas enemigas), va sea para atacar navios o ciudades y fortalezas costeras. Deberemos

decidir qué ruta tomar dependiendo de los constantes cambios del viento y de los arrecifes de coral. o estudiar con cautela la posición conveniente de nuestro vela-

Sique oliendo a Pirates!? esperen que hay más: la perspectiva de Corsairs también es ceni-

tal, hay distintas naciones con las cuales hacer pactos o masacrarnos, podremos saquear ciudades o reclamarlas en nombre de nuestro rey y, si la vamos de hippies, dedicarnos a menesteres más apacibles como el comercio de especias y mercaderías varias (joyas, seda, café, azúcar, etc.).



A esta altura, los que hallan jugado al clásico de Microprose o al Buccanner de SSI deben estar preguntándose qué tiene Corsairs de diferente. Bueno, a no desesperar amiguitos... para empezar ¡hay abordajes!; cuando intentamos capturar un navío enemigo, deberemos controlar en tiempo real a nuestros marineros, oficiales y al corsario (30 hombres como máximo, sin importar el número que se encuentre en el barco. puesto que los 30 pueden representar a 100 o más). Aquí es importante aclarar que nuestra misión durante todo el juego es proteger al corsario (¡nosotros!) ya que si él muere, nuestras intenciones de emular a Popeye se harán picadillo.

Hay que ser justos y admitir que el maneio de los 30 bucaneros es un tanto caótico pero muy divertido, sobre todo cuando sólo queda vivo el corsario y tenemos que saltar de una nave a otra como ratas para que el enemigo no nos haga víctima de sus fan-



tasias sexuales...

Otro importante punto a favor de Corsairs es la posibilidad de, una vez en el puerto, poder donar oro a la ciudad donde nos encontremos para mejorar sus edificaciones (fortaleza, faro y muelles) y, como resultado, mejorar sus defensas.

Unete a nosotros o saluda a los tiburones...

Puede que Corsairs no sea el ejemplo viviente de la originalidad, pero tiene sus puntillos bien ganados. Sobre todo si lo que se busca es tiros a granel, peleas sangrientas y una versión aggiornada de un clásico de todos los tiempos. Resumiendo: hasta que llegue un nuevo Pirates! (si es que alguna vez llega) aspirar la brisa marina de Microids es una opción más que saludable. Ah! y para los que quieran ir probando la pata de palo, en el Xtreme CD hay una demo de 35 MB.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El Pirates! versión 1999 LO QUE SI: Los gráficos. La ambientación. Tutoriales super-claros. Los tiempos de carga. LO QUE NO: Necesita un patch (disponible en el site oficial) para corregir problemas con algunas placas de vídeo. El Piratesi merecía un homenaje un poco más salado (Le Chuck estaría

de acuerdo).



Machines

Un nuevo punto de vista para los juegos de estrategia en tiempo real

Por Santiago Videla

on algunas novedades bastante interesantes y un universo completamente hecho en 3D. Machines es el titulo que seguramente muchos de ustedes estaban esperando. A pesar de tener un argumento que brilla por su simplicidad, la gente de Charybdis Ltd ha logrado crear un juego que además de ser técnicamente más avanzado que muchos de sus competidores, resulta extremadamente atrapante v lo mejor de todo es que éste es uno de los pocos títulos de este género que aprovecha al máximo las posibilidades que brindan las placas aceleradoras 3D.

La revolución de las máquinas

Según la historia del juego, parece ser que en un futuro no muy lejano, la superpoblación ha obligado a la raza humana a buscar nuevas fronteras para su desarrollo,







riesgos
que representaba
el explorar
nuevos mundos decidieron enviar a las simpáticas maquinitas que tendremos que utilizar
durante el juego y que casualmente se
tendrán que enfrentar con las de los
adversarios que estén tratando de
quedarse con estos nuevos mundos antes que nosotros.

En su vista principal,
Machines se ve desde el mismo
ángulo que otros juegos de
este estilo, como por ejemplo Starcraft sólo que aqui
el relieve del terreno
tiene mucha más importancia en el desarrollo
de los combates,
porque la forma de
los distintos terrenos es mucho
más irregular.

tremos el mejor ángulo para dirigir a nuestras unidades

en 3D,

dremos

la ventaja

de poder

rotar el esce-

nario hasta que

Este juego también nos permite ver la acción desde una perspectiva en primera persona y recorrer nuestras instalaciones viéndolas al nivel del suelo. Como agregado adicional, también tenemos la posibilidad de tomar el control de cualquiera de nuestros vehículos y manejarlo desde el interior de su cabina como si se



tratase de un juego del estilo de Battlezone, pero con la diferencia que en Machines no es posible darle órdenes a otras unidades mientras estamos en este modo.

Más de lo mismo, pero mejor

Al igual que en todos los juegos de estrategia en tiempo real, en Machines la idea es conseguir recursos para desarrollar y producir unidades hasta lograr arrasar con el enemigo, sólo que en éste caso la cosa es un poco más complicada ya que los recursos nunca están a la vista y para encontrarlos tendremos que valernos de unos pequeños robotitos que exploran el terreno en busca de minerales.

En este juego, la forma de desarrollar nuevas tecnologías es un tanto diferente a la que ya estamos acostumbrados a ver, porque aqui todo dependerá de la capacidad que tengan los técnicos que ocupan cada instalación científica ya sea civil o militar.

Con respecto a las unidades, Machines tiene aproximadamente un total de 55 vehículos de todo tipo entre unidades militares y civiles (constructores, exploradores, tanques, robots, aviones, etc.), el único punto en contra que tiene Machines en este

aspecto es que la única diferencia que hay entre nuestras unidades y las del enemigo es el color, ya que los modelos de cada una de ellas son los mismos para cada bando.

Afortunadamente, como hay una variedad tan grande de vehiculos, esto no es algo que nos afecte demasiado, aunque en lo personal creo que si hubiera habido dos clanes con modelos totalmente diferentes, el juego podría haber sido mucho mejor de lo que ya es.

Otro problema que tiene este juego es la falta de un comando que nos permita centrar la pantalla en las unidades que tenemos seleccionadas. lo que hace que tengamos que buscarlas manualmente en el mana. de todas formas el resto de sus controles son prácticamente los mismos que en la mayoria de estos juegos v

cualquier jugador con un poco de experiencia se puede acostumbrar con mucha facilidad.

Su estructura

Machines tiene un total de 20 misiones en su modalidad de campaña y gracias a la variedad de escenarios y situaciones que tendremos que enfrentar, este modo resulta muy entretenido.

Además de las tradicionales misiones de buscar recursos, construir y eliminar al enemigo también nos tocará infiltrarnos en instalaciones enemigas con un grupo de nuestras máquinas y explorar su interior, de más está decir que los interiores de las bases también están hechos en 3D y combatir en este tipo de escenarios es algo realmente espectacular.

Si bien en la modalidad de campaña, las tácticas usadas por las máquinas enemigas no son muy diferentes a la de los demás juegos de este tipo, si ustedes deciden desafiar a la computadora en alguna modalidad tipo "Skirmish" (uno contra el otro), van a descubrir que la máquina es más astuta de los que se imaginan, especialmente si ustedes



son de los que se quedan en la base desarrollando y construyendo mientras esperan m que los enemigos se les vengan al humo.

Los gráficos

Como se podrán imaginar, éste es el punto más fuerte de Machines ya que además del excelente nivel de detalle que tienen los escenarios (especialmente los interiores), los modelos de cada vehículo son muy detallados y todos ellos se mueven de una forma realmente espectacular.

Lo más impresionante que podrán ver en este juego son los efectos especiales, porque gracias a que soporta aceleración por hardware, toda la acción estará acompañada por espectaculares efectos como: Iluminación en tiempo real, luces de colores, brillos, humos, transparencias, niebla y unas cuantas cosas más.

Además de esto, tendremos la posibilidad de ver como pasan los días y las noches mientras jugamos.



En pocas palabras

Sin lugar a dudas, Machines es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más espectacular y adictivo de los últimos tiempos y gracias a la enorme variedad de estructuras y vehículos que tiene, estaremos descubriendo y probando cosas nuevas casi en todo momento.

Si ustedes son fanáticos de este tipo de juegos, entonces aqui tienen una excelente alternativa para agregar a su colección.

POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real totalmente hecho en 3D.

real totalmente hecho en 3D. LO QUE SI: Los gráficos, los efectos especiales, la variedad de unidades.

LO QUE NO: Tanto el jugador como el enemigo usan los mismos vehículos, no tiene comandos que nos permitan localizar a las unidades automáticamente.

87%



Warzone 2100

Ideas frescas en el género

Por Durgan A. Nallar

umpkin Studios y Eidos Interactive consiguieron dar a luz uno de los meiores juegos de estrategia en tiempo real que, aunque en principio goza de varios puntos a favor, en el largo plazo no deia de adolecer de algunos problemas conceptuales. De todas maneras, Warzone 2100 es un producto que sorprende por su calidad y que sin duda señala el rumbo a seguir por el género.

El juego se ambienta en el clásico escenario post nuclear. Un satélite de defensa de los EE.UU. ataca por disfunción a las principales capitales del mundo, lo cual provoca la represalia de las naciones con poder atómico y, por ende, la destrucción en cadena. Pocos sobreviven. Los que lo consiguen se lanzan en 2100 a la búsqueda de las viejas tecnologías, en un intento por recuperar la superioridad tecnológica imprescindible para evitar la extinción. Hay cuatro grupos, entre

Al igual que sus congéneres, Pumpkin Studios sigue el desarrollo clásico del género; es decir, búsqueda de recursos, establecimiento de bases de operaciones v producción de unidades de defensa y combate. Pero lo que distingue a Warzone 2100 de sus antecesores es que no es necesario construir repetidamente las mismas estructuras. Tanto las bases como las unidades se

trasladan misión a misión. acarreando consigo el avance obtenido a través del árbol tecnológico y los puntos de experiencia. El jugador debe planificar estrategias de construcción a largo plazo y cuidar celosamente a las unidades más experimentadas a medida que meioran tanto su poder de ataque como su efectividad. El escenario original de cada una de las tres campañas se expande con cada misión, dando

acceso a nuevas áreas y recursos. W2100 privilegia el combate sobre la administración: el único elemento necesario para producir dinero es el petróleo: basta con construir una planta de extracción para que salga a borbotones.

Otro de los aspectos destacables es la IA de las unidades, que no tienen dificultades para seguir ordenadamente la ruta elegida, no se atascan y poseen una impresionante autonomia: por ejemplo, las unidades móviles de reparación merodean en forma constante asistiendo a las unidades dañadas; el jugador puede dedicarse a tareas más urgentes y productivas. Además, todas pueden ser programadas para atacar a largo alcance, retirarse al recibir un cierto porcentaje de daño, etc., gracias a que Warzone 2100 sin duda ostenta la más simple, elaborada y completa interfaz de su género.

Las unidades no son diseños fijos. El jugador puede crearlas a su antojo a medida que desentierra la vieja tecnología o la obtiene de manos de sus enemigos. Cada unidad cuenta con un sistema motriz, un blindaje y un arma que se puede personalizar. El sistema motriz, por ejemplo, puede estar formado por orugas, ruedas, colchones de aire, etc. Descubriremos decenas de armas, desde ametralladoras hasta torretas láser. Según el manual, se pueden lograr cerca de 2000 combinaciones, lo que parece un poco exagerado... o no, si pensamos que en XPC, al final de la segunda campaña. teníamos cerca de un millar de unidades





diferentes. Por supuesto, se pueden reciclar o rediseñar sin límite.

El engine, un tanto similar al de Myth II. es eficiente y admite el juego en red de hasta 8 jugadores. El terreno tridimensional está formado por colinas, pasajes y objetos que aprovechan la aceleración vía Direct3D y no hacen un mal trabajo por software. Es posible rotar el paisaje en cualquiera de sus tres ejes y hacer zoom. Explosiones y sonido son excepcionales. No todo es bueno: la mayoría de las misiones deben cumplirse en un tiempo determinado, y este detalle a veces perturba la jugabilidad más que darle sentido de urgencia. Por otro lado, no es raro que al alcanzar un 75% del juego el jugador sienta que las cosas empiezan a volverse monótonas y que las unidades son demasiadas y muy parecidas a simple vista.

POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Aporta nuevos conceptos al

género. LO QUE SI: Gráficos y sonido. IA impecable. Continuidad en los escenarios. LO QUE NO: A

la larga hay tantas unidades que resultan indistin-



LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME... QUE ESTABAS ESPERANDO!





Civilization: Call to Power

El Imperio derrumbado

Por Durgan A. Nallar

randes eran las expectativas en torno al regreso del más grande de la estrategia por turnos. Una pregunta fundamental circulaba en la industria: ¿podría la saga supervivir sin la presencia de Sid Meir, su creador original? Activision peleó por el derecho a utilizar el sagrado nombre y por dar a los fanáticos del juego lo que estaban pidiendo: más unidades, ataques a distancia, planes de construcción automática y un buen sistema de comercio. Por desgracia, no todas las cosas salieron bien.

Call to Power tiene una base sólida desde el momento que se apoya en la efectiva fórmula creada para los anteriores juegos de la serie. En esto nada hay criticable y, muy por el contrario. Activision ha tomado la idea original para expandirla y generar un producto que abunda en detalles, mejora las áreas posibles de mejorar y aspira al pináculo del género. Pero en su impresionante intento ha destruido el genial balance y la jugabilidad que convirtieron a Civilization en el rey de la estrategia por turnos.

En esta oportunidad el juego abarca 7000 años de evolución humana, desde el humilde principio en una aldea primitiva, cuatro milenios antes del nacimiento de Cristo, hasta un leiano futuro en el que el



Hombre construve sus sueños en el fondo de los océanos y en el vacío estelar. Civ II terminaba con el lanzamiento de una nave espacial: Call to Power termina mucho más allá, al sucederse el primer contacto con una especie extraterrestre.

Gráficamente es impecable, superior incluso a Civ II y a Alpha Centauri. Las unidades son animadas, no simples figuras estáticas. Los mapas están colmados de detalles estéticos, coloridos y naturales. Los efectos de sonido hacen un buen trabajo, y la música es excelente.

Un cambio mayor respecto a su antecesor es en la interfaz. Las vistas de ciudad han desaparecido, reemplazadas por una herramienta de menú que agrupa tareas que antes requerían cuidado puntual. Ahora el manejo se basa en la idea de Imperio, y como tal es posible administrar el juego desde una misma ventana donde se desplie-

ga la información global necesaria. desde la producción de cada ciudad hasta las unidades activas, Muchos podrían encontrar embarazosa esta nueva interfaz, sin embargo. Todo el control puede lograrse a través del mouse. Un clic derecho sirve tanto para deseleccionar m una unidad como para mostrar información acerca de la misma. lo cual provoca algunos clics de más y termina exasperando. Se puede desplazar a una unidad activa eligiendo una ubicación y haciendo clic izquierdo: una línea aparece indicando el camino y el número de turnos que necesita para alcanzar el desti-

no. Pero si uno quiere seleccionar otra y equivoca el clic, la unidad activa se moverá

Televangelista: revoluciona a las

en la vida real.

masas a pura televisión, provocando la parálisis de la ciudad. Como



aún contra nuestra voluntad.

Las mejoras ahora se hacen por intermedio de puntos accumulados a cada turno. Cuando se obtienen los puntos suficientes para construir algo, podemos desplegar una lista de posibles construcciones y dejar que el juego lo haga por nosotros; es cierto que es muy fácil de esta forma, pero también puede arguirse que con esto desaparece uno de los placeres de Civ II, el de construir el vecindario personalmente.

A este respecto, contamos con proyectos de construcción automáticos que se pueden aplicar a las nuevas ciudades. El plan de construcción se graba para reutilizarse, aunque no parece haber forma de que el juego lo haga automáticamente con cada nuevo asentamiento. Sin embargo, aunque es una opción inteligente, no llega a tener la flexibilidad necesaria para convertirla en la herramienta predilecta: hay que reconstruir el plan cada vez que una unidad evoluciona y desaparece del esquema; no hay manera de insertar una nueva unidad sin eliminar todo el plan de construcción.

El árbol tecnológico de Call to Power es complejo y brillante, con muchas nuevas unidades y opciones que enriquecen la experiencia original. En esto no hay duda. Lo que si afecta gravemente al juego, poniéndolo por debajo de las expectativas de sus seguidores, es sin duda la inclusión de las



unidades especiales, invisibles a los ojos. Todas ellas hacen una labor diabólica absorbiendo nuestros recursos y paralizando la producción. No existe manera de detectarlas, a menos que se mueva una unidad a la posición de la unidad especial o contemos con otras capaces de contrarrestar sus devastadores efectos. El mayor problema es que aparecen muy pronto, cuando estamos a treinta o más turnos de desarrollar capaci-

dades equivalentes.
Esto lleva a interrumpir con urgencia el
juego para dedicarse a
una aburrida caza de
unidades especiales.
Tal situación se repite
constantemente, quebrando la jugabilidad
y alterando por completo el balance de la
partida. Y una vez que
contamos con las

unidades necesarias para evitar ser saqueados y obstaculizados,
tampoco podemos
hacer mucho para
detener los constantes y
variados ataques de la
computadora: cada ciudad sólo puede tener
nueve unidades, un
número insufíciente e
inexplicable sí hemos
de tener otras para producír además de atacar
y defender.

Por otra parte, nos

encontramos con que poco parece importar cuánta tecnología hallamos logrado para nuestra raza. El combate se lleva a cabo en una pantalla aparte, donde vemos a ambos ejércitos en disputa luchando al estilo Heroes of Might & Magic, pero sin nuestra intervención. Y donde vemos, también. cómo nuestros preciosos tanques de fusión, que tanto trabajo nos costaron, pierden miserablemente contra un grupo de caballería con cañones, o como barcos comunes bombardean nuestros brillantes complejos submarinos como si estuvieran a la vista y no bajo las aquas. Los resultados de los combates son ilógicos e irritantes, porque no ocurren aleatoriamente como en los títulos precedentes, sino que se repiten por una decisión de diseño, hasta el hartazgo.

Call to Power puede gustar tal vez a quien no conoce los títulos pasados de Civilization, pero sin duda el jugador con experiencia, que esperaba una secuela con la calidad que siempre distinguió a la serie, se sentirá defraudado y deberá buscar en otra dirección. Desafortunadamente para Activision, esa dirección apunta inexorablemente a Alpha Centauri, de Sid Meier.





POR QUE EL PROMEDIO?

QUE YIENE: La secuela oficial de Civilization II.
LO QUE SI: El aspecto gráfico ha mejorado
sustancialmente. La interfaz se orienta al concepto de imperio. El periodo de juego contempla 7000 años de evolución.
LO QUE NO: La superioridad tecnológica no
tiene relevancia a ja hora de combatír. Las

unidades especiales interrumpen la jugabili-

54%



Commandos: Beyond the Call of Duty

Nueva llamada del Deber para los Seis del Patíbulo

Por Diego Bournot

ara todos aquellos que nos quedamos con ganas de más, Pyro Studios nos da a los fanáticos de la acción bélica la posibilidad de seguir realizando las misiones más sucias y peligrosas de la Segunda Guerra Mundial, aquellas reservadas para los soldados de elite: los Commandos.

En Commandos: Beyond the Call of Duty, Tiny el Boina Verde, Spooky el Espia, Tread el Conductor, Fins el Marine, Inferno el Zapador, v Duke el Francotirador hacen su regreso triunfal a la pantalla de nuestras computadoras. Esta expansión autojugable toma lugar durante 1942, momento en el cual el Tercer Reich se encontraba en su momento de máxima expansión y en la cumbre de su poderio militar; con los ingleses esperando de un momento a otro el asalto de la maquinaria de guerra de Hitler a las Islas Británicas a través del Canal de la Mancha; y abarca eventos que tuvieron lugar en el teatro europeo de operaciones. La misma está dividida en siete misiones de una dificultad muy alta, las cuales tienen por objeto impedir la invasión de Inglaterra y dar a los británicos el necesario respiro para

recomponerse y esperar a la entrada de los Estados Unidos en la guerra. Les diré que estas misiones, sólo son aptas para aquellos gurús que hayan conseguido ganar Commandos: Behind the Enemy Lines, o como mínimo llegar a sus últimas misiones, va que jugar CBTEL es pan comido comparado con los desafios a los que nos enfrentaremos en CBTCD. En este aspecto, la expansión que nos ocupa posee una

pequeña ayuda: un selector de dificultad FACIL / DIFICIL que vo me atreveria a renombrar como DIFICIL / IMPOSIBLE, Aún en su modo más sencillo, las misiones son de una dificultad superior a cuanto hubiera visto en CBTEL. Como para entregar un trofeo a aquel que consiga terminar ésta expansión en su modo más dificil

Lo nuevo

Si bien nuestros personajes siguen siendo los mísmos, con la única adición de una chica de la resistencia holandesa que utilizaremos en determinadas ocasiones, los mismos poseen en CBTCD una cantidad de nuevos elementos y habilidades que elevan de manera incuestionable el elemento estratégico de las misiones. Nuestros hombres poseen ahora la capacidad de elegir dos opciones a la hora de deshacerse de un soldado enemigo: obviamente la primera de ellas es eliminarlo, o, como novedad, incapacitarlo mediante el uso de un elemento contundente: un palo en el caso del Conductor, y una garrafa de gas éter usada por el Espía. Una vez puesto fuera de com-





bate el enemigo, pero aún con vida. podremos hacerlo prisionero mediante el uso de un par de esposas que todos nuestros Commandos portan en su inventario. Una vez hecho esto, podremos disponer de él para obligarlo a ayudarnos en nuestra misión abriendo puertas, colocando trampas, distravendo a sus compañeros o incluso maneiar vehículo enemigos. Con esto se ha corregido uno de los poquisimos defectos con que contaba el juego: la necesidad de utilizar un único Commando para realizar determinadas tareas que debían ser inherentes a todos ellos, con la consecuente obligación de llevar a veces un carácter de una punta a la otra del escenario. De todas las habilidades añadidas a nuestros hombres. la más importante es la posibilidad del Espía de portar y vestir distintos uniformes, habilidad sumamente útil para conseguir acceso a distintos lugares dependiendo del uniforme utilizado. Naturalmente, todas estas habilidades incorporadas a nuestros Commandos han elevado el número de hotkeys necesarias para activarlas, y el juego lamentablemente aún no incluye la posibilidad de redefinir el teclado.

A su vez, se sique extrañando la falta de la posibilidad de dar una suma de órdenes al carácter activo (Ejemplo: correr del punto A al punto B. agacharse, arrastrarse hacia el quardia X y apuñalarlo por la espalda), por



lo cual cada movimiento debe ser ejecutado exitosamente antes de pensar en el siquiente.

Por otra parte, los briefings no son lo suficientemente descriptivos (en este punto no sé realmente si es un defecto en la realización del juego o esto fue hecho adrede para aumentar aún más la dificultad del juego y asemejarlo a las condiciones reales de guerra), y en muchos casos puede ser frustrante tener que reiniciar una misión por haber utilizado al principio de la misma un item que luego resulta ser necesario al final de la misma. Este factor, sumado a que

acompañando II las nuevas herramientas y habilidades de las que disponemos el número de soldados enemigos y su puntería crece dramáticamente, convierten a CBTCD en el juego más difícil que he probado hasta la fecha.

Los gráficos

En este aspecto CBTCD ha recibido grandes mejoras. Sin desmerecer la interface visual de CBTEL

que era soberbia, en esta expansión la gente de Pyro Studios se ha esmerado más aún. mejorando las texturas y colores, creando unos escenarios increíblemente detallados. donde se nota el trabajo de investigación histórica necesario para recrearlos con semejante calidad; y manteniendo la atmósfera original que ha hecho de CBTEL la experiencia más realista acerca de la Segunda Guerra Mundial que se ha visto en una PC, uno de los puntos sobresalientes de este producto: sencillamente impresionantes, con un realismo pocas veces visto.

Fn sintesis

Por encima de su elevadísimo grado de dificultad y de unos pequeños defectos, jugar a Commandos: Beyond the Call of Duty es una experiencia fascinante, sumergiéndonos virtualmente en la Europa dominada por los nazis sin que nos demos cuenta de ello, y haciéndonos preguntar cómo ha hecho la gente de Pyro Studios para recrear de modo tan real las condiciones de los distintos teatros de operaciones de la Segunda guerra Mundial. Esto es lo más parecido a estar allí que he visto desde que vi el film "Saving Private Ryan", y creo que es imposible regalar mejor elogio a un juego bélico. Espero fervientemente que éste no sea el punto final de esta saga, sino un mero eslabón en una larga serie de juegos de Commandos. 🔀

POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un disco de datos para los fanáticos del original. QUE SI: Excelente atmósfera, gráficos, sonido, e inteligencia artificial.

LO QUE NO: Un par de detalles en la interface de control de los Commandos. nada impor-



INUEVA DIRECCIONI

tante.

MONTEVIDEO 887 (1019) CAP. FED.

e-mail: hard-tech@sinectis.com.ar





Star Wars Episode I

The Phantom Menace

La versión interactiva del filme más esperado del año

Por Durgan A. Nallar

ace mucho tiempo, en una galaxía muy, muy lejana... El desorden ha hundido a la República Galáctica. El sistema tributario de las rutas comerciales a los sistemas remotos está en conflicto. Esperando solucionar este asunto con un bioqueo de mortiferas naves de batalla, la

Esperando solucionar este asunto con un bloqueo de mortiferas naves de batalla, la avara Federación Comercial ha detenido todos los envios dirigidos al pequeño planeta Naboo.

Mientras el Congreso de la República debate interminablemente esta alarmante cadena de sucesos, el Canciller Supremo ha enviado secretamente a dos Caballeros Jedi, guardianes de la paz, para resolver el conflicto... Lucas les concedió menos importancia que a los efectos especiales. Dicen que Natalie Portman, en su papel de la Reina Amidala, comparte con Jar-Jar Binks, un actor virtual completamente generado por computadora, la gloria de ser los únicos que aportan algo de auténtica actuación profesional. Ya veremos.

XPC es el primer medio especializado del mundo en hacer un review de The Phantom Menace, el juego.
Desgraciadamente, con ese fin algunos de nosotros tuvimos que resignarnos a perder la oportunidad de asistir al estreno en feliz ignorancia. Vimos, jugamos, transitamos la historia que veremos muy pronto en la pantalla grande. Por supuesto, nada diremos acerca de ella. Basta con la transcripción del principio, tomada directamente de los famosos prólogos espaciales de Lucas.



Los puzzles se orientan a la búsqueda de botones la mayor parte la aventura.

La fuerza de la luz

The Phanton Menace reparte aventura y arcade por partes iquales. Durante el juego estaremos viviendo las mismas situaciones que viven los personajes en la película. El argumento es lineal, pero con ramificaciones suficientes para que el jugador pueda apartarse de la trama principal y dedicarse a la exploración de problemas secundarios; por ejemplo, en Mos Espa hemos de

encontrar un motor hiperlumínico necesario para escapar, pero antes de cumplir con nuestro objetivo tenemos la opción de ayudar a una mujer a encontrar a su hijo, tarea que más tarde nos reportará beneficios: en este caso concreto, que la mujer nos ayude a encontrar el motor. Big Ape Productions, la compañía que desarrolló el juego para LucasArts, lo diseñó así con dos fines: uno, que los fanáticos de Star Wars pudieran interactuar con los mismos elementos del filme; otro, que la existencia de misiones secundarias sirvieran para añadir variedad al juego y expandieran los conceptos originales. Fue una decisión correcta.

Casi todo el tiempo personificaremos a Obi-Wan Kenobi, y por momentos a Qui-Gon Jinn, a la Reina Amidala y al Capitán Panaka. Los Jedi luchan con sus sables láser, aunque pueden utilizar bombas térmicas, granadas eléctricas, pisto-





Finalmente la película se estrenó en los Estados Unidos el 19 de mayo pasado, y desde entonces millones de espectadores entran a los saltos a las salas de cine y salen saltando más alto todavia. Las opiniones son dispares, como siempre. A unos les gustó mucho, a otros sólo los divirtió, a algunos no les pareció nada fuera de lo común. Dicen que los actores son de piedra, o que



cohetes. Los sables tienen la propiedad de repeler el fuego del enemigo, siempre y cuando estemos de frente al disparo y presionemos Control justo en el instante adecuado. Combinando teclas se logran movimientos más compleios. No hay diferencias entre ambos Jedi, que tienen el poder de usar la Fuerza para empuiar con un gesto a sus enemigos, o de convencerlos eligiendo las frases necesarias en los momentos de diálogo. A propósito de éste último, cada frase tiene su correspondiente audio v subtitulado en pantalla, como es tradicional en las aventuras de LucasArts.

Por otro lado, si el juego captura la belleza de los decorados y paisajes diseñados por LucasFilm, entonces no puede haber dudas de que el filme es de una puesta en escena soberbia. El buen gusto rebalsa de cada pixel del juego, en especial en los jardines de Theed y más tarde en la espléndida Coruscant. El paisaje es colorido y tan dinámico que nunca deja de sorprender. El interior de la nave donde da comienzo la historia está atiborrada de luces, monitores, puertas neumáticas y personaies. Los pantanos de Naboo parecen tener vida propia,

con animales, peces v aves por todos lados, en medio de una vegetación exótica. La única excepción es Otah-Gungha, la ciudadela submarina hogar de Jar-Jar, el escenario menos elaborado de todos. El engine de Big Ape maneia texturas en 16 bits v efectos de luz obtenidos a través de aceleración gráfica baio Direct3D.

obligatoria para ejecutar el juego.

Cada capítulo termina con una escena de video renderizado que imita secuencias de la pelicula, y el sonido, los efectos ambientales y la música original de John Williams aportan el condimento suficiente para recrear la sensación de que estamos inmersos en una historia de proporciones épicas. Lamentablemente, ay George, es solo una sensación pasajera.

La fuerza oscura

Big Ape ha fracasado en el aspecto básico de todo juego: su jugabilidad. The Phantom Menace tiene algunos buenos momentos, pero otros irritantes, de esos que hacen exclamar cosas impropias. El gran defecto es sin duda la perspectiva fija utilizada, que no podemos personalizar. Los personajes se ven desde lo alto, demasiado, limitando el campo visual. Es molesto no poder ver más lejos que a unos pocos pasos, girar una esquina y caminar tranquilamente hacia un ejército de robots federacionales porque no tenemos posibilidad de saber que

> están allí hasta que se nos echan encima, o pasar debajo de algo y no saber qué ocurre. Ouienes se queiaban de la perspectiva adoptada por la serie Tomb Raider ahora van a dar alaridos. (Una recomendación: si lo van a jugar, averigüen qué significa 'naughty naughty").

Los puzzles, además, son absurdos, repetitivos y monótonos, del

tipo "busque el botón"; pero también "busque el botón y repita cuatro veces". Algunos puzzles nos obligan a saltar con una destreza digna de una Jedi v. si fracasamos en el último segundo, hemos de repetir la escena (y de nuevo, y otra vez) porque no hay caminos alternativos. Si somos picaros, por supuesto podemos usar la opción de salvado rápido. Pero Big Ape se preocupó también de que no podamos valernos del conocido recurso, al dejarnos sin la opción complementaria, la de cargado rápido. Para cargar una partida de salvado rápido hay que navegar por los menúes del juego y esperar a que el nivel se carque de nuevo en memoria... así que, en definitiva, el jugador preferirá seguir saltando y cavéndose cinco o seis o diez veces, antes que pasar por todo ese trabajo. Y muchas veces los personaies se quedan trabados en bordes o columnas hasta que los liberamos a fuerza de maniobrar con los controles.



Epilogo

The Phantom Menace, el juego, es recomendable sólo para los fanáticos de Star Wars que ya hayan visto la película y quieran adentrarse en el universo renovado de la saga. Es un buen intento y es Star Wars, por eso le pusimos un puntaie relativamente alto. Los que no se sientan especialmente atraidos por el filme, pueden encontrar mejores productos que éste, no tan bonitos quizás, pero mucho más entretenidos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

VE: Es la versión interactiva del Episodio I.

LO QUE SI: Gráficos, ambientación, detalles y efectos sonoros. El combate con sables láser. recambio de personajes.

LO QUE NO: La perspectiva utilizada. Los puzzles. La obligación de repetir saltos. El sistema de sal

vado rápido. La historia (oops!). Jugarlo antes de ver el filme...



Escenas de video inspiradas en el filme sirven de transición entre un capítulo y otro.



Thrust, Twist 'N Turn

Una vertiginosa carrera (Bump!, Crash!) al estrellato



Por Sebastián Di Nardo

ontinuando con la tan archiconocida fórmula del arcade de carreras sin sentido llega a nuestras pantallas Thrust, Twist 'N Turn. Siguiendo la linea utilizada anteriormente por Powerslide, Scars o Pod donde la calidad visual y el vértigo son los principales elementos.

Participar de carreras rodeadas por extraños parajes, montados en vehículos futuristas que flotan sobre la pista a una velocidad feroz, significaba hace un tiempo atrás, el éxtito asegurado. Hoy en dia las cosas han cambiado un poco, y se necesita mucho más que eso para lograr las palmas del público. Thrust Twist'in Turn (TTT) sigue esa antigua linea tan desgastada, confiando en la buena calidad visual. ¿Vale la pena?

Vamos al Super Monza

TTT nos permite participar en carreras a altísimas velociodades, por increibles pistas que son una especie de montaña rusa. Por momentos dudamos si estamos participando de una carrera viajamos en el tiempo y volvimos a montar el Super 8 volante del Italpark. Las opciones nos permiten participar de una carrera, torneo o carreras por tiempo, pero todos coincidimos en que sin

duda la segunda opción es la más interesante. Podemos elegir entre 4 modelos de autos, cada uno de ellos será más dificil de conducir que el otro y todos tienen un corte netamente futurista. Luchamos por el podio contra nuestros adversarios a través de 8 complicadas pistas en una suerte de Tom Cruise futurista en Días de Trueno. Muchos efectos visuales y mucha velocidad, gero una conducción compleja a

pesar de la simpleza de los comandos nos complican la existencia llevándonos una frustración constante.

■ El hermano de Christine el auto maldito

Cuando la poca alegría que tenía TTT alcanzaba su esplendor, súbitamente nos dimos cuenta de que tendría su equivalente en desilusión. Mientras nos asombrábamos con bonitos escenarios, con pistas de curvas a noventa grados, vueltas tirabuzón v túneles bajo el aqua, llegamos a la conclusión de que el comportamiento del auto no era el indicado. Hasta el más sencillo y lento de los mismos tiene una extraña respuesta a nuestro accionar, haciéndolo parecer un ser vivo que responde por si mismo a cualquier estimulo para dejarnos hechos paté en la primer curva. La ecuación es muy simple, muchas curvas y autos con poco control equivalen a dolores de cabeza y frustración constante. Es como si el verdadero propósito de TTT fuera estrellarnos todo el tiempo en lugar de correr.

Brillanteces vs. errores

Sin duda alguna TTT tiene cosas que son realmente atractivas. El aspecto gráfico es entre ellas la que más sobresale, con sus intrincados recorridos que desafian las leyes de la gravedad y los impresionantes escenarios que recrean todo tipo de condiciones climáticas. Una verdadera lástima que a la velocidad que vamos no podamos apreciar con detalle dichas virtudes, peor todavía es que no haya una opción de replay.

Hay un leve intento de representar un poco de física, los autos chocan y vemos los cristales esparcirse por el aire, pero oh sorpresa! Los vehículos no se abollan ni se afecta su performance.

La mayoría de los recorridos están repletos de curvas sin contensiones ni guardrails y suspendidas en el aire o sobre el agua y acabamos hechos polvo gracias al poco dominio del volante que nos permiten nuestros vehículos. Siempre que el auto se despista sale despedido acabando en una explosión mientras que lo interesante hubiera sido verlos chocar o caer en el aqua.

¿Multiplayer? Presente, pero sin opción para internet, una pena.

Conclusión

¿Es suficiente para un arcade de carreras una buena sensación de velocidad y un buen aspecto gráfico? A veces si. Pero no es este el caso. TTT no es mas que otro clon de otros títulos como el Pod, Powerslide o Extreme G-2, y no presenta ninguna variante interesante. Todos los buenos intentos mueren a mitad de camino dejándolo como un plato de fideos con 2 salsas, con gusto indefinido. Need for Speed sigue en primer lugar en el podio dejando a Electronic Arts como el rey de la colina, pero la velocidad está y para cambiar un poco de aires TTT es una opción viable. Marche un tallarin mixto, frustraciones de por medio.

¿POR QUE EL PROMEDIGE

QUE TIENE: Un arcade de carreras de aspecto

LO QUE SI: Buen nivel gráfico, mucho vértigo y velocidad. Excelente diseño de algunas pistas y sus escenarios.

LO QUE NO: Autos muy rápidos e incontrolables en pistas con muchas curvas y sin contensiones. ¿Un

multiplayer sin Internet? 67%





Toca 2 Touring Cars

Code = Código. Masters = Maestros. O sea, ¡la alegría de vivir de la mano de los Maestros del Código!

Por Rodrigo Peláez

odemasters lo hizo de nuevo: ya nos habia hecho babear en 1997 con el Toca. Babeamos aún más cuando apareció el Colin McRae Rally. Y ahora, en 1999, todo es un hermoso mar de baba...

Tomemos al Toca original, agreguémosle mejores gráficos (sí-sí: mejores gráficos), una IA (inteligencia artificial) considerablemente superior, la licencia oficial del BTCC (Campeonato Británico de Turismo) que permitió recrear la temporada 1998, los pilotos oficiales de la categoría (Nigel Mansell, por nombrar alguno de los "peleles" que deberemos enfrentar), las 8 pistas correspondientes (¿les suenan Brands Hatch, Silverstone y Donnington?) y todavía no hablé de las titánicas bestias metálicas adoradoras del demonio conocidas en la tierra con los nombres de Audi A4. Ford Mondeo, Nissan Primera GT. Honda Accord. Renault Laguna. Peugeot 406, Volvo S40, Vauxhall Vectra, v varios juquetes más; mezclamos bien y ¿qué obtenemos por resultado?: probablemente el mejor arcade de autos de 1999.

Niños, pasen al asiento de atrás, abróchense los cinturones y canten conmigo: Toca2 nos ofrece una variada gama de delicias divididas en Campeonato (obviamente la modalidad de juego más completa y dificil). Desafío, Campeonato de coches

support (el espectáculo antes del espectáculo: aguí encontraremos otros modelos como el Jaquar XJ220 o el Lister Storm, o los menos sofisticados Ford Fiesta), Carrera individual. Carrera contrareloj, Pista de prueba (otra opción interesante para ir puliendo nuestra conducción en distintos circuitos y terrenos), Partida en red (LAN o módem) y 3 niveles de dificultad (novato, están-



dar v experto).

Elijamos el tipo de competencia que elijamos, la calidad es una constante: A) Los gráficos: lo mejor del juego, con lujos tales como vidrios transparentes (en las repeticiones podemos observar cómo los pilotos se mueven al maniobrar sus vehículos, y cómo son afectados por las fuerzas G), fuentes de luz renderizadas en tiempo real (esperen a ver los reflejos de las luces sobre el asfalto mojado cuando compitan bajo la lluvia), un modelo de daños super elabora-



do (los parabrisas se rajan o directamente se rompen, las ópticas se hacen trizas, las puertas y los paragolpes se abollan e vuelan e infinidad de chiches visuales más) y otros detalles menores pero que valen la pena destacar, como la estela de agua que deian los autos al transitar bajo la Iluvia o los relámpagos. B) El sonido: si los gráficos fueran Batman, los efectos de sonido serían Robin, porque acompañan magistralmente todo lo que acontece en nuestros monitores: el retorcimiento del metal, los motores de los autos (con diferencias notables entre si), los neumáticos chirriando o pisando la grava, los truenos, todo-todo está contemplado en pos de endulzar nuestros oídos. C) Las vistas: al igual que en el viejo Toca, podemos optar por cinco vistas diferentes (subjetiva del piloto, sobre el capot, desde la trompa, y dos en tercera persona que harán las delicias de los amantes del arcade). Cabe destacar que en la vista interna veremos el tablero con sus indicadores funcionando y los brazos del piloto moviéndose (¡no teman! al principio pueden resultar un tanto patéticos pero es cuestión de acostumbrarse). D) La IA: Codemasters se puso las pilas en este tema y como resultado nunca más deberemos soportar a nuestros rivales intentar pisotearnos el techo cada vez que nos encontremos en su trayectoria. Por el contrario, intentarán superarnos como caballeros (sobre todo en las curvas). Eso sí, no se confien porque todavía quedan sueltos algunos amantes del "frotamiento".

Y podría continuar con todo el abecedario, pero prefiero hacerla corta y agregar que la maniobrabilidad y el estilo de manejo cambian dependiendo del auto, la pista u las condiciones del tiempo; que es muy fácil salirse del circuito ante la menor distracción (los que hallan jugado al Toca saben muy bien de lo que estoy hablando);

que contamos con unos hermosos boxes donde podemos optar por distintos tipos de neumáticos o por reparaciones provisorias y que podemos consultar una rica información acerca de las pistas (un detalle cool: mientras estudiamos los circuitos podemos recibir conseios de cómo tomar las curvas de los mismos), los coches y los pilotos que participan en las competencias. Existen además circuitos y vehículos secretos que se irán habilitando cuando logremos ganar en determinadas pistas y en determinados niveles.

El enmascarado aconseia...



Muchachos, les recomiendo que prueben este juego con un set de volante y pedales para apreciarlo en su totalidad (oio. con el teclado no está nada mal tampoco). Por otro lado también les aconseio que pongan especial atención a la hora de configurar sus vehículos (las categorías a modificar son frenos, alerones. caja de cambios y suspención) porque ahí se encuentra una de las claves para ser reconocido



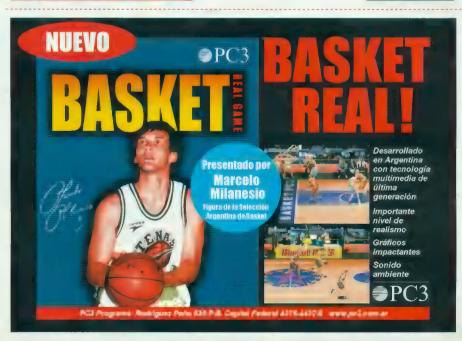
como el Meteoro barrial. Por último, siendo que el Toca2 es un arcade antes que un simulador, no entren en pánico pensando que estos setups son cosa de expertos en mecánica :No hay excusas para no matarse en la primera curva!

POR OUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El regreso de un clásico de la PC y la Playstation

Los gráficos. El sonido. La interface. Los replays. Los tiempos de carga-LO QUE NO: Los fondos chatos y poco trabajados (¿hasta cuándo amigos?). La dificultad en

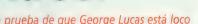
la conducción puede resultar irritante...





Star Wars Episode I Racer

La prueba de que George Lucas está loco





ace mucho tiempo en una galaxia muv. muv leiana... Por generaciones, el Circuito Galáctico de Podracing ha emocionado a los ciudadanos de los Territorios del Borde Exterior con su rápida y peligrosa competencia de vehículos de tierra equipados con propulsores y turbinas. En medio de los rufianes y la elite de jugadores, un campeón se destaca sobre el resto. Su nombre es Sebulba, un piloto astuto y cruel que utiliza cualquier medio con tal de ganar, Para desafiarlo, los meiores pilotos de Podrace se reunen en el planeta desértico de Tatooine para participar en la legendaria Boonta Classic decididos a reclamar el título del más rápido corredor de Podracer de la Galaxia...

Todos teníamos la cara de un rencoroso color rojo cuando terminamos de probar Racer en la LAN de la redacción. Todos estábamos calientes por más. Todos queríamos ver la Boonta Classic. Es que la enloquecida carrera a lomos de los bestiales podracers corta el aliento, acelera el pulso y desafía la neurona. Los minutos que, al ver The Phantom Menace, nos van a parecer eternos mientras Anakin Skywalker corre codo # codo con Sebulba, se convierten en fracciones de segundo cuando somos nosotros mismos los que aceleramos al límite nuestras máguinas. LucasArts ha hecho un trabaio espectacular.

La característica más destacable de Racer es su velocidad. Como en el film, estas originales máquinas de competición

llamadas podracers dan la impresión de que se desplazan a casi novecientos kilómetros por hora y apenas a un metro o dos del suelo. Curvas y contracurvas, saltos y golpes son el lugar común. La sensación de vértigo que provoca es inigualable, algo así como ir de pie en el carrito de una montaña rusa. Gritos, insultos, la fricción del viento, el clamor del público y el rugir de las gigantescas turbinas contagian al piloto de una fiebre difícil de aplacar si no es jugando

ininterrumpidamente.



El engine renderiza a gran velocidad aún en máquinas con los requerimientos

Los podracers

El diseño de los vehiculos aparta a Racer de sus congéneres. Son carros tirados por turbinas, tres partes independientes que afectan la física del conjunto y dependen una de otra. Las turbinas flotan gracias a un primitivo sistema antigravitatorio v se encuentran enlazadas por un ravo tractor. El carro cuelga de ellas por medio de cables

de metal. Los hay pequeños y maniobrables, grandes y rápidos. No todos tienen dos turbinas, algunos cuatro, más diferentes formas de carro, realmente inconcebibles para alguien cuerdo. Desde luego, estamos hablando de vehículos hechos por alienígenas y para alienígenas, imposibles de pilotar por los humanos, a excepción de Anakin. Tienen varios sistemas y subsistemas posibles de mejorar. Luego de cada carrera recibimos un premio en "Truguts" que podemos utilizar para comprar repuestos y piezas de maguinaria. Por ejemplo, adquiriendo un mejor equipo de enfriamiento para las turbinas estaremos en condiciones de exceder el limite de aceleración normal durante unos segundos: no demasiado (esto depende de la calidad del sistema), a riesgo de que las turbinas estallen en llamaradas y vayamos dando trompos al suelo. Las piezas pueden comprarse a Watto, un mercader volador y carero; aunque lo mejor es buscar en el depósito de chatarra las piezas que podemos arreglar con ayuda de hasta cuatro anticuados robots que salen 1000 Truguts cada uno, pero valen III gasto. Las piezas son generadas al azar luego de cada carrera, y es una excelente forma de conseguir a bajo precio los fierros necesarios para equiparnos. Si no lo hiciéramos, no habría forma de vencer a Sebulba. Esto





resulta frustrante porque torna más difícil al juego de lo que ya es al correr. La adminis-

Juego de lo que ya es al correr. La administración el dinero obtenido es primordial; ya dijo Darth Maul que el ahorro es la clave del éxito.

Los podracers responden muy bien a los controles: pueden acelerar, frenar, derrapar y volcarse de lado para dar curvas pronunciadas y colarse por las grietas, aberturas, aspas de ventiladores o canales de lava. Las posibilidades de estos movimientos son el ingrediente secreto de Racer.

Desafortunadamente, no hay forma de controlar cada turbina con su propio joystick, como en principio había prometido

LucasArts. De todas maneras, la sensación de que las turbinas tironean de los controles, como auténticos caballos romanos de sus riendas, sique estando presente.

Las pistas

El laboratorio de LucasArts ha tomado del

12.55 12.013

El podracer de Sebulba : corredor más rápido de la galaxia) es único que posee armas. ¡Hay que tener cuidado cuando se lo enfrenta!

Episodio I la secuencia de podracing v ha expandido el concepto para entregarnos un iuego furioso v adictivo en extremo. En el filme la carrera se produce a través del desolador paisaje de Tatooine, escena que ha sido recreada como la final del juego, una vez que havamos corrido y llegado al menos en cuarto o tercer lugar en cada una de las veinticuatro pistas anteriores. Cada pista se

ambienta en un planeta diferente. La primera es en Tatooine, pero en un circuito simplificado que sirve como entrenamiento. Mon Gazza y Aquilaris, los mundos que albergan las segunda y tercer pistas, incrementan un poco la dificultad al obligar al jugador a colarse por aberturas cada vez más estrechas, que tienen además la mala idea de cambiar de orientación cuando estamos a metros de la catástrofe. Las pistas quinta, sexta y séptima amplian los recorridos con rutas alternativas y atajos. Hasta aquí estábamos en el circuito Amateur. A continuación nos encontraremos con otras tres categorias: Semi-Pro, Galactic e Invitational, que gradualmente crecen en complejidad v extensión.

Cada vehículo tiene distintas características; debido a esto, las diferencias entre los circuitos hacen necesario elegir con cuidado el podracer que correremos. Si bien comenzamos el juego pilotando la máquina de Anakín, pequeña y ligera, hay otras

> disponibles y, a medida que ganemos carreras, habrán cada vez más, además de habilitarse nuevos recorridos.

El diseño es magnífico, cada pista tiene algo que la vuelve única, que nos hace encoger los dedos de los pies. Ando Prime, por ejemplo, posee largos recorridos sobre nieve, túneles excavados en el hielo y un traicionero lago congelado: mientras nuestro podracer resbala y resbala, nosotros nos deslizamos de la silla



cabeza al pasar entre las orugas de una grúa. Atravesar los tubos de gravedad cero sembrados de rocas al azar y tal vez de uno o dos gusanos gigantes también produce escalofrios y más de un choque descomunal. Es frecuente que en la segunda vuelta de cada circuito aparezcan también nuevos ataios que podremos tomar, a veces ganando preciosos metros a los demás pilotos. No siempre, sin embargo, los atajos sirven para ganar distancia: es preferible ir a lo seguro porque el tiempo apremia, y la inteligencia de los otros pilotos no se puede subestimar. Basta con equivocar el rumbo o estrellarnos un par de veces para que va no podamos dar alcance a los demás. En este caso, es mejor reiniciar la carrera sin terminarla para asegurarnos de obtener el primer puesto. caso contrario estaremos perdiendo los Truguts imprescindibles para la final de Tatooine. Es así de difícil, Además de rápidos e inteligentes, los pilotos gritan obscenidades (en la redacción estamos seguros de que son obscenidades, aunque no se les entiende nada) y nos tiran sus podracers encima para sacarnos de carrera. Peor es Sebulba, claro. Su vehículo es el único equipado con armas... ya lo van a odiar como nosotros.

POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Las carreras más rápidas de la galaxia.

Galaxia.

Lo QUE SI: La velocidad de locos. El vértigo.

Las pitas. Los controles. Las mejoras a los
podracers. Hasta B jugadores pueden competir
vía IPX (en red es espectaculasar).

LO QUE NO: Hay que tener un buen podracer
en las pistas finales, contra riesgo de frustramos. Las explosiones no tienen Fuerza. No
es posible jugar por Internet. En red no se
puede utilizar

un podracer personalizado como había prometido LucasArts.

93%



Redline

Guerrero del camino



Por Durgan 🛝 Nallar

iez años después de Battle Wheels, del que unos pocos entusiastas de Atari se acordarán, Beyond Games y Accolade nos obsequian con un producto del mismo estilo pero acorde a la actual tecnología. Redline nos deja subir a vehiculos armados hasta las ruedas y conducir por caminos, ciudades y desiertos atravesando miembros de la banda rival como si fueran manteca. Lo bueno del caso es que no sólo nos deja subir, también podemos bajarnos y salir corriendo y a los tiros.

Redline aporta algo de originalidad al mundo de los arcades 3D, presentándonos un producto muy bien elaborado que ningún fanático del genero debería pasar por alto. Este es uno de los pocos FPS que mantienen un argumento interesante a lo largo de todo el juego. Su mayor fuerza reside en la acertada conjunción de dos géneros prácticamente diferentes, como son el combate con vehículos y la acción en

primera persona.

El Apocalipsis

Apenas comenzado el nuevo milenio, esto es, más allá de 2001, se descubre que durante el siglo XX un científico de nombre Reich ha desarrollado una forma de energía inagotable denominada "orgone"; pero las corporaciones petroleras se ocuparon de ocultarlo. Los ambientalistas se rebelan contra la industria del combustible y se desata el caos. Casi extintas, las corporaciones jue-

gan su última carta en pos de recuperar el poder ostentado hasta entonces. Bombardean con poder atómico a la luna, haciéndola estallar y obligando a la población mundial a encerrarse en los domos herméticos de las corporaciones para resistir los cambios del clima, aunque muchos deben quedarse en el exterior. La humanidad se divide en dos capas sociales. Con el tiempo, los habitantes de los domos desarrollan el gusto por las luchas entre gladiadores del exterior a bordo poderoso vehículos. Los que viven afuera, a su vez, forman pandillas rivales que participan en las batallas con el único fin de sobrevivir y, tal vez, acabar con alguno de los habitantes de los domos...

En el mundo del exterior no hay leyes. El más respetado es el que posee el vehículo más poderoso. Las máquinas importan más que las personas. Nosotros estaremos haciendo el papel de un nuevo integrante de La Compañía, una de las pandillas que tiene como principal rival al grupo de los Red Sixers, unos tipos de piel roja que nos molestarán durante todo el juego. Nuestro objetivo es ganarnos el respeto de la banda y cumplir con sus objetivos. En el final del juego, seremos nosotros quienes demos las órdenes.

Al volante

La acción en Redline se desarrolla en dos terrenos: por un lado a bordo de cualquiera de más de 14 vehículos, bien diferentes entre si, la mayoria autos, aunque hay hovercrafts, motos y tanques a lo largo del juego; por el otro, a pie cuando los abandonamos. La transición entre ambos modos es suave y, principalmente, necesaria. En esto es en donde Redline se aparta de los arcades 3D tradicionales.

El control a bordo de los vehículos necesi-



ta aprendizaie. El mouse se utiliza para girar. pero también permite apuntar la mira del arma principal. Hay que aprender a derrapar y disparar con los cañones laterales y traseros, lo cual implica dominar un buen número de teclas al unisono. Sin embargo. conducir y luchar en Redline, una vez que se le tomó la mano, es de lo mejor y más entretenido. Se combate contra otros coches blindados y contra los pandilleros rojos, a quienes no parece preocuparles mucho ser arrollados por bestias metálicas como nosotros. Se puede ver desde atrás de los vehículos o desde la cabina. Cada uno viene equipado con un par de armas distintas, que van desde ametralladoras y cañones de plasma -hay 50 diferentes- hasta la última y meior de todas, la EMP (Electro-Magnetic Pulse), capaz de arrancar de un vehiculo a su ocupante v. de paso, convertirlo en una lluvia de chorizos.

A pata

Cuando estamos a pie tampoco hay problemas con los controles, que son los mismos de siempre: se puede correr, saltar, esquivar disparos, etc. En cuanto a las armas, tenemos una sola (cada pandilla tiene la propia); pero se trata de un rifle transformable, excelente, que adopta la forma de escopeta, ametralladora, lanza cohetes o sniper. La



No todas podían ser buenas, y aqui es donde nos vemos obligados a bajar el puntaie de este review: el combate a pie no tiene la misma fuerza que el combate a bordo de los vehículos. Beyond Games se quedó corta. El problema

reside estrictamente en la defectuosa. Inteligencia Artificial de los enemigos. Son fáciles de tumbar con dos o tres tiros bien puestos, y no hay modo de que puedan hacernos frente si sabemos rodearlos con el dedo hundido en el gatillo. Muchas veces se quedan inmóviles mientras los dejamos como un tomate reventado.



Son pocos los juegos capaces de hacernos poner de pie en nuestros asientos. Redline es uno. El corazón se nos paraliza en el momento en que abandonamos el coche, porque entonces somos increiblemente vul-

> nerables. La distancia que recorremos a pie, por corta que sea, siempre es bajo una feroz lluvia de balas v evitando ser arrollados por los Red Sixers, que manejan como verdaderos locos. Y el juego está pleno de oportunidades para abandonar la seguridad de nuestro coche. A veces tenemos que entrar a un lugar, o salir para abrir una puerta y regresar a salvo, o cambiar por un vehículo menos dañado. En otras misiones es peor, por ejemplo cuando tenemos que impedir que despeque un avión o cuando hay que llevar un coche con una bomba de tiempo al interior de un reactor v salir raiando antes de que estalle. Las misiones de Redline son variadas e interesantes, complementadas con secuencias -un poco pesaditasgeneradas por el mismo engine, en las cuales nuestro iefe nos da instrucciones. Una



de las misiones avanzadas nos l'evará al Area 51, donde nos las veremos con unos aliens con muy pocas pulgas.

En multiplayer es una maza, porque entonces desaparece el único problema que acusamos: ningún algoritmo ni script puede compararse a la inteligencia de nuestros amigos de carne y hueso. Además, es sabido, ellos también atropellan como locos. El arma primaria del modo a pie, en multiplaver, tiene la capacidad de transformarse en una especie de mini-helicóptero. ¡No dejen se probarlo! Soporta hasta 12 jugadores vía LAN v via Internet, aunque es imposible jugarlo en M-Player, el server de Accolade.

Deadalus

Beyond Games desarrolló su propio motor, llamado Deadalus Engine, y es verdad que hizo un trabajo estupendo. Gráficamente. Redline tiene cuanto efecto luminico se le busque, además de contar con texturas de alta resolución. Puede manejar niveles inmensos y de gran complejidad. De hecho, el juego presenta una de las mejores ambientaciones del género. ¡Los Red Sixers explotan después de muertos, y los vehículos vuelan como fuegos de artificio! Los efectos de sonido, por otra parte, son espectaculares. En suma, pandilleros, Redline vale lo que cuesta. Es una compra asegurada.





POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Acción super intensa, para sentirse Mad Max I: Gráficos y efectos de sonido. El combate con vehículos. Tensión al cambiar de LO QUE NO: El combate a ple resulta

mediocre. La IA de los enemigos necesita mejoras. Cuesta dominar los controles tras el volante.



Midtown Madness

Mi Chicago de juguete

Por Sebastián Di Nardo

ngel Studios intenta acercarse con Midtown Madness al éxito logrado por Electronic Arts el actual emperador del deporte. Una mezcla de Need for Speed con una pizca de Destruction Derby son los ingredientes que conforman esta titánica hazaña que recrea casi a la perfección las calles de la ciudad de Chicago. Demos un paseo.

Como muchas veces sucede, los mejores títulos aparecen sorpresivamente. Midtown Madness llegó y tiene toda la intención de quedarse entre nosotros por un buen tiempo. Nuestras plegarias fueron oidas y un buen competidor ha surgido para pelear el primer puesto de los simuladores de autos. Velocidad, acción y reflejos en una impresionante reproducción de la ciudad de Chicago que nos congeló la sangre.

Después de una instalación completa de MM para lograr la mejor performance posible, el menú inicial se descubrió para dejarnos ver las primeras opciones. Desesperados por descubrir las bondades que nos ofrecia, optamos por Quick Race, elegimos el nuevo Wolkswagen Beetle (escarabajo) y nos encontramos en medio de las calles de la ciudad. Por primera vez nos sentimos dentro de un juego que parecia realmente vivo. Las calles, los edificios,

semáforos en las esquinas, el tránsito que circula por las calles como sucede habitualmente, y peatones caminado por las veredas despreocupadamente, sin pensar en lo que estaba por ocurrir.

La luz se pone en verde y la alocada carrera III través de la ciudad comienza. ¿El

objetivo? Atravesar por una serie de checkpoints ubicados en distintos puntos de la ciudad, intentando llegar al final en primer lugar. Lo interesante es que podemos elegir el camino que más nos guste ya que no es un circuito delimitado, y podemos aprovechar cualquier atajo para lograr la victoria. Si gueremos atravesar por un parque para cortar camino, podemos hacerlo y si queremos doblar 2 cuadras antes, también. Por supuesto al correr en una ciudad. se nos presentan todo tipo de obstáculos, congestionamientos de tránsito, choques y policías que intentarán detenernos por comenter infracciones en nuestra salvaie maratón automotriz. Para todos los que vieron las alocadas carreras de Bruce Willis v

> Samuel Jackson en Duro de Matar 3... esa es exactamente la sensación que ■ siente, la adrenalina fluye por nuestras venas.

Una vez aplacada la exitación inicial, comen-



zamos a examinar cuidadosamente las opciones que nos ofrece el single player.

Oh no el semáforo está en rojo...Crash!

El menú single player nos da 4 opciones:

- Cruise: nos deja conducir libremente por la ciudad, para admirar los paisajes. No hay limites de tiempo y si el auto se destruye se restaura automáticamente. Ideal para observar todos los detalles que pasan desapercibidos en medio de una carrera, y el comportamiento de sus habitantes.
- Blitz: Carrera de checkpoints, por tiempo y sin competidores.
- Checkpoint Race: corremos contra 7 adversarios en una desesperada lucha por llegar en primer lugar. No tenemos limites en nuestro recorrido y la ciudad estará repleta de tránsito.
- Circuit Race: una carrera contra nuestros adversarios dentro de un circuito delimitado. No hay tránsito.

A pesar de que todas las modalidades tienen su atractivo, la más interesante y completa es Checkpoint race, cuyas desventaias de tráfico además

> pueden ser utilizadas a

de ser nuestro peor enemigo



nuestro favor. Basta un pequeño topetazo a un automovilista desprevenido para lograr un choque y producir un embotellamiento digno de la 9 de Julio a las 10:30 de la mañana, obligando a los competidores que nos pisan los talones a tomar un camino alternativo mientras nosotros nos reimos v tomamos ventaja. El error más ínfimo puede incrustarnos en una pared destruyendo nuestro auto casi por completo y haciéndonos perder un tiempo preciado, dejándonos en unos segundos en último lugar con

Los autos y el modo multiplayer

el rótulo de perdedores.

MM cuenta con un total de 10 vehículos. 5 de ellos están disponibles desde el inicio y los restantes los obtendremos a medida que completamos los circuitos. Los modelos se realizaron con detalladas texturas que en su máximo nivel de detalle refleian en su chapa lo que los rodea. Desafortunadamente las cabinas no estan hechas en 3D v donde estan los vidrios sólo vemos una textura del interior.

Cada uno de ellos tiene sus ventajas, cuanto más rápidos y maniobrables, menos durabilidad tienen. En el caso del Panotz, la velocidad final nos sacará de muchos apuros, pero bastan un par de golpazos para quedar fuera de la carrera con una frustración entre los dientes. Por el contrario, la Pick-up Ford F-30 soporta un mayor número de colisiones, pero una vez que perdamos la delantera será casi imposible recuperarla.

El modo multiplayer, tiene todas las opciones necesarias para hacer nuestra alegría completa. Ipx, Tcp/ip,

conexión serial. modem to modem y (gracias a Dios) soporte para internet por medio de MSN Gaming (Microsoft Network Gaming Zone). Punto a favor: nodemos chocarnos y destruirnos entre nosotros a gusto. Punto en contra: no

hay tráfico ni peatones en modo multiplaver. Una lástima.

La ciudad viviente

No cabe duda de que el punto más fuerte de MM es la vida independiente que lleva esta inteligentísima recreación de la ciudad de Chicago en miniatura. Señales de tránsito, bancos, puestos de diarios, tachos de basura, semáforos, tránsito y peatones. Quizás la meior manera de observar estas delicias es utilizando la opción Cruise.

Para nuestra sorpresa al detenernos en un semáforo un conductor desatento chocó por detrás al auto que estaba parado a nuestra derecha. Inmediatamente se ovó la bocina y





el grito desesperado del damnificado: ¡Ey you maniac! (Ev maniático). Lo más extraño fue que en el momento del choque los peatones que caminaban por la vereda corrieron como desaforados a protegerse, pero más que correr fue como si se teletransportaran. La velocidad con la que corrieron nos recordó a aquel superhéroe llamado Flash, realmente más veloces que un relámpago. Olvidando el incidente, doblamos y nos detuvimos a pocas cuadras en otro cruce y volvimos a sorprendernos cuando el auto que estaba adelante tenía la luz de giro (si señores LUZ DE GIRO) y al cambiar la luz dobló prolijamente como un adolescente rindiendo examen para sacar su registro de conducir

La desilución volvió a tocar a nuestra puerta cuando un patrullero nos pescó cometiendo una infracción. Curiosamente no paran de perseguirnos, y en lugar de detenernos y multarnos, nos chocan constantemente y la única forma de detenerlos es golpearlos hasta inutilizar su auto. Un claro ejemplo de violencia policial. Muy raro. Fue entonces cuando decidimos investigar a fondo a los peatones que no sólo parecen corredores olímpicos sino que además efectúan cualquier tipo de pirueta para escapar a nuestro paragoloes. Peor aún, intentamos aplastarios contra la pared, y oh sorpresa son indestructibles. Evidentemente a Microsoft no le gusta la violencia y la san-

Finalmente la alegría estuvo de vuelta cuando chocamos con un Taxi y su conductor (aparentemente un latino) nos gritó en un castellano limpio y perfectamente audible: ¡Quitate estúpido!

En conclusión

Definitivamente un acierto de parte de Angel Studios y Microsoft, Aplausos para los muchachos.

A pesar de los policías nerviosos y los atléticos superpeatones, un refrescante simulador de autos. Cuidado Electronic Arts, Microsoft esta aquí. 🔀

POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de coches en un entorno realista LO QUE SI: Los autos y el excelente entorno

que han recreado en esta reproducción de Chicago es la envidia de la competencia. LO QUE NO: Extraño comportamiento de los patrulleros y los peatones.

Multiplayer sin tráfico ni peatones.



Silver

Plata tirada

Por Durgan A. Nallar

n el extenso Reino de Jarrah, el tirano Silver ordena el secuestro de todas las mujeres en edad de procrear. Peor todavia, el hijo del viejo verde se ocupa de raptar también a nuestra esposa. Enseguida nos enteramos de que hay ocho orbes mágicos que quiere Silver. ¿Y qué tienen que ver las chicas con eso? El abuelo e pone como loco. La ciudad parece silenciosa sin el habitual parloteo femenino. Es evidente que se necesita un héroe que ponga las cosas en su lugar. Aunque, hmm, si lo pensamos meior...

Silver intenta ser un juego de rol con reminiscencias a Final Fantasy VII, pero falla al pasar por alto la profundidad que caracteriza a los clásicos, en los cuales la interacción con los personaies y el desarrollo de sus características no solo acompañan sino que complementan la historia. Hay muchisimo potencial en Silver que no ha sido aprovechado y que le quita la oportunidad de estar entre los grandes, lamentablemente. De todas maneras, se trata de un esfuerzo en la dirección correcta. Las primeras horas con Silver producen una adicción atractiva y el sentimiento de que se está ante un juego excelente; pero a medida que el juego avanza nos damos cuenta que no hay cambios significativos, excepto en la diversidad de escenarios, eso sí, plenos de una singular belleza.

El juego se desarrolla en una perspectiva dinámica, con los personajes vistos desde diferentes ángulos y distancias. Los fondos son pinturas semi estáticas, El veces con efectos climáticos como lluvia o nieve; los personajes y objetos han sido construidos en tres dimensiones, bien animados y superpuestos sin problemas en el palsaje. El sistema de control es siempre el mismo: los personajes caminan hacia donde hacemos clic con el mouse, o corren si hacemos

doble clic, teniendo la posibilidad de ejecutar determinadas acciones cuando el puntero cambia de forma, por ejemplo hablar con alquien, abrir una puerta o atacar. Haciendo clic sobre un personaje de nuestro grupo, que puede formarse como máximo por tres integrantes aunque hava otros disponibles, se activa un menú con distintas opciones que, a su vez,

despliegan un submenú: desde allí se puede cambiar de arma y armadura, lanzar un hechizo, usar un obieto del inventario o acceder al mapa del juego. Las cosas que compremos no se pueden vender, y permanecen para siempre con los personaies. Por desgracia, la interacción con los miembros del grupo es casi nula, salvando sus breves presentaciones; lo mismo ocurre con aquellos que pueblan ciudades y bosques, apenas se puede hablar con uno o dos. Algunos cumplen la tarea de darnos información necesaria, pero no se repiten a sí mismos una vez que lo hicieron, por lo que resulta imprescindible prestar atención hasta al mínimo detalle. Esto nos lleva a otro problema: el sistema de grabación del juego es al estilo consola: tenemos que esperar la aparición del Cronista, lo cual ocurre una sola vez cada tanto. Si perdemos

el hilo de la historia y ya salvamos, no queda otra solución que rondar el nivel hasta el cansancio. Tampoco hay un diario de tareas. La historia es lineal, absolutamente; hay serias probabilidades de aburrirse dando vueltas sin nada que hacer.

En cuanto al combate, ejecutado en tiempo real, cuando nos enfrentamos a uno o dos enemigos resulta original y divertido. Si estamos armados con espadas, según cómo desplacemos el mouse se consiguen diferentes tipos de ataque y bloqueo. Pero si los malos son muchos, el combate se reduce a un frustrante revoleo de armas; esto no seria tanto un problema sí no fuera que la inteligencia del grupo es nula: ayudan a atacar al primero, pero después se quedan inmóviles mientras nosotros luchamos con el resto de las hordas de Silver o ellos mismos son el blanco. En tal caso, se conforman con dar un pasíto atrás.



ZPOR QUE EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG con reminiscencias a Final Fantasy VII.

LO QUE SI: Gráficos alucinantes. Buena músi-

ca. La primeras dos horas de juego.

LO QUE NO: Ausencia de profundidad en la historia. Poca interacción con los personajes, nada con el entorno. Confuso sistema de combate. Mala IA. Pésimo sistema de grabación.

Tiempos de carga elevados. Engine inestable. El final.

48%

SABIAS QUE HAY UN NUEVO NIVEL EN REVISTAS DE CONSOLAS?





Nascar Revolution

Girando por los Estados Unidos



Por Pablo Benveniste

na de las clásicas categorias de automovilismo estadounidenses vuelve a nuestras pantallas, esta vez de la mano de un especialista en deportes. Se trata de Electronic Arts, quien ha demostrado que su sello también puede estar en los rápidos óvalos norteamericanos.

Los juegos de EA Sports siempre suelen tener ese toque por el cual parecería que en vez de estar ante un monitor, se está frente a un programa deportivo de televisión. Por eso, en Nascar Revolution visitaremos a bordo de nuestro bólido a los diecisiete circuitos oficiales del campeonato a lo largo de casi todo el territorio estadounidense y en un entorno tipicamente norteamericano. Cada carrera estará protagonizada por todos los actuales corredores y sus respectivas máquinas de entre los cuales deberemos elegir a quién personalizar.

Nascar es una categoria que principalmente corre en circuitos ovalados, lo que no quiere decir que todos los autódromos sean así. En realidad son catorce óvalos en comparación a tres circuitos más lentos y rebuscados, pero aún así significa variar un poco y acostumbrarse m ir más despacio.

En el menú principal de Nascar Revolution, las opciones no salen de lo común. Se puede correr una carrera sola o bien participar en toda la temporada. También están las alternativas multiplayera correr una carrera o integrar una liga y por último la posibilidad de conocer información sobre todos los corredores del campeonato.

Ya sea al encarar una carrera individual o un campeonato entero, Nascar Revolution brinda muchas opciones para modificar las característi-

cas de las carreras. Aparte de alterar la cantidad de vueltas y de autos compitiendo, se puede optar directamente por configuraciones predeterminadas tipo arcade o simulación. Si lo que se prefiere es personalizar a gusto, la opción custom se encargará que el comportamiento físico de nuestro auto y la inteligencia artificial del resto de los competidores, sean tan ficticios como se desee.

Obviamente no pretenderán que toda esta libertad de acción se dé a lo largo de cada una de las carreras de la temporada. Como es debido, todos estos factores deben ser fijados con anterioridad al inicio del torneo. De todos modos ya habrá bastante de qué preocuparse antes de cada carrera, porque poner a punto a este tipo de autos no es cosa fácil. Nascar Revolution permite personalizar hasta el último detalle (como la relación de los cambios, la distribución de peso, ángulo del alerón, presión en las ruedas, etc.) antes de la largada.

Jugando con el máximo nivel de realismo, llegar a un buen desempeño en las carreras implica haberse familiarizado antes, jugando casi como si fuera un arcade. Sucede que debido a la poca sensación de velocidad que tiene Nascar Revolution, es muy fácil perder la noción y, usualmente, se suele creer que se va lento cuando en realidad se está circulando más rápido de lo debido. Igualmente siempre están los brutales pero infalibles impactos contra los muros de contención que se encargarán de demostrar que todavía

hay que practicar. Algunos jugadores también pueden llegar a sentirse molestos con Nascar Revolution cuando deseen ingresar a boxes, circular vueltas previas o respetar las banderas amarillas, y no puedan evitar que la computadora tome el control del auto.

Gráficamente, Nascar Revolution sobresale por la calidad de los autos. Los daños en las distintas partes, la amortiquación de las ruedas, la calidad de los interiores y los reflejos en la lustrosa carrocería dan gusto. Las texturas no omiten ni una propaganda y están hechas tal cual lucen los verdaderos autos. Salvo un muy lindo cielo con nubes dinámicas, el escenario de los autódromos deia mucho que desear. Esto es causado principalmente por la mala calidad de las imágenes en 2D (con el espesor de una hoja de papel) que representan a los espectadores de las tribunas y a los vehículos estacionados en la periferia del circuito. Otro aspecto que podría haberse mejorado (sobre todo luego de haber visto a los jugadores de la serie FIFA, NBA, etc.) es la pobre calidad del piloto y las personas del equipo de

La calidad del sonido del auto no es mala, pero si poco realista. Las voces de los relatos y directivas de boxes son mejores pero a la larga terminan siendo muy repetitivas. La música, por medio de pistas de audio, acompaña siempre y ambienta muy bien incluso durante las carreras.

Con práctica y tiempo, Nascar Revolution puede resultar muy divertido. Ahora que advertidos queden los poseedores de computadoras menos potentes, porque correr a la par de otros cuarenta y dos, cada uno con tan buen nivel visual, tiene su precio.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de Nascar con varios niveles de dificultad.

LO QUE SI: Los gráficos de los autos. El modelo de daños. Circuitos, autos y corredores oficiales. La música. LO QUE NO: Los escenarios. El sonido de auto.

Poca noción de velocidad. La inteligencia

artificial.

67%

Virtua Deep Sea Fishing

La mejor forma de pescar en grande sin moverte de tu casa



Por Sebastián Di Nardo

na división creada en Interplay exclusivamente para deportes intenta competir con EA Sports. Algunos de sus titulos son interesantes por su frescura. Este es el caso de Virtual Deep Sea interplay Sports se las arregla. por medio de un modesto engine gráfico. para llamar nuestra atención.

VDSF nos ofrece en la modalidad single player la posibilidad de pescar tranquilos y por amor al deporte o competir en un Torneo en Multiplayer, Si optamos por la primera podemos elegir una de las areas destinadas y sin límite de tiempo, para probar nuestra pericia con el reel. Según el área que hayamos elegido, nos enfrentaremos al poder de enormes escualos que parecen salir de una película de Spielberg o a violentos peces espada que saltan y se contorsionan en el aire tratando de escapar de la fuerza de nuestra caña.

En el modo multiplaver, podremos enfrentarnos en un torneo a algún amigo por medio de una conexión serial si estamos en la misma habitación, o módem a módem si la distancia nos separa. De la misma manera tenemos una opción IPX para una red local o TCP/IP para internet, ambas nos deian participar en partidas de hasta 8 iugadores.

El dificil arte de la pesca

Para muchos de nosotros la pesca puede ser un deporte aburrido, donde las esperas en silencio en un bote y el movimiento del aqua pueden producir efectos colaterales. que nos hacen cuestionar severamente si queremos invertir nuestro preciado tiempo en dicha empresa. Amiguetes...gracias a la tecnología e Interplay Sports, estos inconvenientes se han solucionado permitiéndonos hacerlo desde la comodidad de nuestro hogar.

Aún asi la dificultad y espectacularidad está bastante bien refleiada. pero probablemente solo sea bien observada y halagada por expertos pescadores. Desde la elección del bote hasta la selección de los ansuelos y carnadas. Cada pequeño detalles está contemplado, podemos aplicar mayor tensión a la línea o aflojarla para que no se corte con los violentos tironeos de los grandes peces. Para extraerlos del aqua una vez que muerden la carnada, todo se

reduce a 2 movimientos: moviendo el mouse en círculos nuestro pescador tira hacia atrás y con el botón izquierdo recoge la línea. Hasta aquí todo parece fácil, pero tenemos que tener en cuenta que los peces se defienden y cuanto más grandes son más tiran y se mueven. Es imprescindible estar atento a la tensión de la línea para evitar que se corte v a los cambios bruscos de dirección de nuestra presa, es conveniente seguirlos para evitar que se escapen de nuestro implacable anzuelo.

A cualquier rancho le ponen vidrios

Ningún simulador de pesca hasta la fecha utilizó un engine 3D y mucho menos placas aceleradoreas... hasta hoy. La pregunta es: ¿era necesario? Puede que no, pero que se ve bien, se ve bien. Vemos a nuestro pescador estrella desde una cámara ubicada. a sus espaldas, y lo vemos forcejear y tironear intentando capturar a su presa, el mar levemente traslúcido se mueve y se



pierde en el horizonte con el cielo en una timida neblina. Desgraciadamente no utilizaron una cantidad de polígonos respetable, por lo que el pescador parece hermano de un muñeco de pruebas (dummy). El agua aunque con mínimos cambios continúa con la misma textura que vienen utilizando desde el Carmaggedon, afortunadamente además de su traslucidez tiene movimiento. A pesar de esto VDSF es el mejor simulador de pesca hasta el momento, que intenta renovar el estilo y sienta un buen precedente para sus sucesores que esperamos sigan el ejemplo.

■ Conclusión

Aunque a los amantes de la acción les produzca somnoliencia, VDSF es una excelente alternativa, una atracción fabulosa para los pescadores expertos. Lo interesante es que es el candidato ideal para atrapar a jugadores ocasionales. Para quien tenga ganas de aventurarse en un juego de pesca, no esta mal... NADA MAL. 💢

POR QUE EL PROMEDIO?

OUE TIENE: El memior simulador de pesca hasta el momento.

LO QUE SI: La curva de aprendizaje es corta, pero la dificultad esta siempre presente. El intento 3D con una nueva perspectiva es muy interesante. El realismo. LO QUE NO: Los gráficos están bien, pero

pueden estar mucho meior. Las texturas necesitan mucho más trabajo.



Iazona3D EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Quake III Arena

Rápido y furioso

Por Durgan Nallar

uando John Carmack anunció que el nuevo Quake sería sólo Multiplayer, estaba arriesgando mucho en pos de su visión. La comunidad se sintió molesta y muchos dijeron que era el final de la historia. Por fin id Software liberó el primer test de compatibilidad, el mismo que pueden conseguir en nuestra página de internet, ya que como explicamos en la Nota del Editor, id Software no permite su distribución a través de otro medio que no sea internet. Lo estuvimos jugando cada noche hasta el amanecer, en vez de irnos a descansar. Lo estamos jugando todavía mientras ustedes. lectores, leen esta nota. Y pese a que el Test no representa en su totalidad ni complejidad al producto final, ya tenemos una opinión: evidentemente, es tonto subestimar a id Software.

El O3Test tiene como obieto avudar a la compañía a probar la tecnología de comunicaciones y la compatibilidad del sistema gráfico, además de errores en la programación del código y recibir opiniones respecto a la jugabilidad y balance del Deathmatch, el único modo de juego soportado por ahora. Apenas estuvo en línea aparecieron los primeros servidores para el juego, algunos de la misma id Software y cientos más montados por los fanáticos. El Test que tienen en sus manos es la versión 1.0.5 para Win32. Con anterioridad ya se habian liberado versiones similares para Linux y Mac (interesados dirigirse a www.quake3arena.com). Para disfrutarla necesitarán algunos conocimientos relativamente básicos de la configuración de sus equipos (o valentía), un Pentium II 233 o superior, 64 MB de RAM (128 mejor), una aceleradora de video y

alrededor de 50 MB en el disco rígido, a mayor potencia, mejores gráficos.

Resulta necesario instalar drivers de OpenGL actualizados para la tarjeta de video de cada quien. Es sencillo, pero no deja de ser peligroso. Charlie logró hacerlo apenas con treinta intentos. Tan difícil no debe ser.

Q3Test viene con dos mapas, q3test1 hasta para 4 a 8 jugadores vía Internet o LAN (6 jugadores es óptimo) y q3test2 hsta para 3 a 8 jugadores, preferentemente por LAN (3 óptimo). Tanto los efectos visuales

como la complejidad geométrica es ajustable a través de un menú central. Los niveles se ven realmente muy bien con las nuevas superficies curvas, pero su utilización obliga a contar con un equipo muy poderoso, a menos que desactivemos los efectos especiales (iluminación especular, niebla volumétrica, toneladas de polígonos y texturas que pueden brillar y moverse; hasta es posible personalizar el color de la estela del Railgun). Es sabido que con cada salida de una nueva versión de Quake, millones de personas corren a actualizar sus máquinas. Ahora bien, ¿era necesario tremendo despliegue gráfico -y por consiquiente un procesador y subsistema de video de los caros- para algo que en principio parece agua del mismo tanque? Creemos que no. Unreal Tournament (Beta) se ve absolutamente más bello que Q3Test, al menos en este estadio de la programación, y necesita mucho menos para andar bien. Habrá que esperar la salida de Quake III Arena para saber si se justifica la adquisición de una PC más potente.

Con la primera impresión, Q3Test se ve



Los mapas incluidos en esta versión son apenas una pequeña muestra de lo espectacular que será la versión final.

demasiado parecido a Quake II, pero hay diferencias.

El aspecto predominante de Q3Test es su mayor jugabilidad, los cohetes se disparan como en el Quake original (afortunadamente) y el Railgun tiene un tiempo mayor de recarga.

El código de comunicaciones afinado por Carmack es mucho más veloz que el utilizado en Quake II, la doble predicción servidor-cliente posibilita un juego furiosamente rápido y sin saltos, aunque no deja de presentar algunos inconvenientes con el lag propio de la red; empero, casi nada. Q3Test es una fiesta y según aclara id Software, se trata de apenas una fugaz mirada por la cerradura a lo que Arena va a ser cuando esté terminado.

A partir de ahora, Carmack espera liberar una actualización del Test para las tres arquitecturas (Linux, Mac y PC) en el mismo dia, incluyendo un nuevo mapa designado para torneos, y nuevos ejecutables con modificaciones al server y al juego. Un tercer Test introducirá varias reglas para equipos sobre los dos mapas originales; en el mismo o en un siguiente Test Final se introducirá el

juego en solitario contra bots y el sistema de ranking.

Una vez que todos los Tests hayan servido a sus propósitos, se lanzará un Q3Demo para el público en general (no uno de estos tests aptos sólo para enfermitos como nosotros) y enseguida el producto completo estará a la venta en los comercios (y estamos seguros que reinará sobre la competencia)

Para tener una idea de lo que estamos comentando, recomendamos mirar las demos que vienen construidas en el Test. Ahi podrán observar a los chicos de id Software en plena cesión de trabajo (ver cuadro).

Los mencionados bots serán un medio que el jugador solitario usará para entrenar antes y durante los torneos. Esta característica convierte a Quake Arena en un juego de combate, donde la única motivación será ascender el ranking hasta ocupar la primera posición entre los bots, y más tarde entre los jugadores que pululan en la red. Enfrentaremos a los bots en 40 arenas diferentes, y a medida que el jugador solitario progrese y el combate se intensifique, los bots ajustarán dinámicamente sus habilidades para tratar de mantenerlo siempre acorralado.

El proceso se invertirá si el jugador no consigue superar a los bots, decrementando su habilidad muv gradualmente v volviendo escalar cuando sea necesario. Los bots no serán sólo scripts, realmente estarán siquiendo las reglas del juego, a punto tal que serán considerados entidades únicas y tratados como clientes por el server, como cualquier jugador de carne y hueso (los bots de juegos previos fueron tratados como partes del código del engine). Cada bot tendrá definida su punteria, los mapas que conoce, el tiempo de reacción, arma preferida, necesidad de armadura, prioridad de energía, nivel de agresión y capacidad auditiva, decidirán sus movimientos de

acuerdo a tendencias específicas, ilmoresionante!

Hasta entonces, podemos matar el tiempo jugando a Q3Test, la mejor forma de hacerlo es en red con amigos (jugar solo no se puede porque el Test no tiene bots). La otra forma es a través de Internet, buscando un buen servidor en http://underworld.idsoft-ware.com/serverlist.html-ssi.

Mejor aún si se puede jugar en un server local, por fortuna, Argentina On-Line S.A. ha colocado uno para todos los que quieran probarlo, simplemente hay que activar la consola con la tecla de tilde (-) y escribir "con-

nect 200.41.130.15:27960", sin las comillas, o ingresar la dirección en la ventana de conexión a Internet del juego (sin la palabra "connect").

En general se obtienen pings menores a 300 milisegundos, especialmente avanzada la noche. AOL también cuenta con un servicio de línea dedicada para sus servidores de Quake II normal y modificaciones (Lithium II, ThreeWave CTF, Rocket Arena II, Action Quake II y Weapons Factory) y Quake III Test sin necesidad de acceder a través de otro proveedor. ¡Atención los que tienen módem pero no acceso ■ Internet y residen en la Capital Federal, Bahia Blanca o La Plata! Hay que crear un nueva cuenta de Acceso Telefónico a Redes en Windows e ingresar 0610-2226572 como número de teléfono: tanto la clave de Usuario como la contraseña es "quake". Encontrarán más información en el site de Argentina On-Line, http://guake2.ba.net. ¡Que lo disfruten!



Cómo instalar los drivers de video:

Es imprescindible tener conocimientos

básicos antes de modificar la configuración del sistema. XPC no se hace responsable por los daños que pudiera ocasionar la instalación de los drivers de video. Tampoco id Software ni ninguna de las empresas involucradas. Aclarado esto, vamos a lo nuestro.

En el XCD encontrarán la aplicación GlSetup, encargada de instalar drivers compatibles con la API de Q3Test para 3Dfx (sólo Voodoo 3), 3D Labs (Permedia 2 y 3), Intel 1740, ATI (Rage Pro y 128), Matrox G200, Nvidia (Riva 128) y 1282X, Riva TNT y TNT2),



Con una máquina lo suficientemente potente, el aspecto de Q3 Test es mucho más que impresionante.

Rendition (Verite 2200) y S3 (Savage 3). En caso de contar con cualquiera de las placas nombradas, deberán ejecutar el programa y seguir las instrucciones.

En el XCD encontrarán también los drivers para 3Dfx (Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo 2 y Voodoo Banshee, más versiones de Voodoo Graphics y Voodoo 2 para sistemas NT 4.0), en este caso, hay que ejecutar el archivo apropiado para la placa, el cual descomprimirá los controladores a un directorio temporal y luego actualizar el controlador actual desde el Panel de Control de Windows (Sistema / Administrador de dispositivos / Adaptador de pantalla / Propiedades / Actualizar controlador), luego de esto la máquina deberá reiniciarse.

ATENCION: Si al ejecutar el Test no se obtiene imagen, pero si sonido, es porque se ha instalado III driver incorrecto, en ese caso es necesario rehacer el proceso utilizando los drivers apropiados para la placa de video o si nada funciona, recuperar los viejos desde el CD o diskette que vino con el equipo y olvidarse del experimento. Es posible que sea necesario reinstalar DirectX 6.0/6.1 como paso final (está en el XCD). Debe tenerse en cuenta que los drivers nuevos podrían no ser compatibles con algunos juegos anteriores. ►

Comandos de consola

La consola se despliega con tecla de tilde (-), se ingresa un comando y se ejecuta con sinte y para retirar la consola basta con presionar la tecla 55c.

Los demos incluídos pueden verse ingresando "demo gătesti" y "demo gatesti" (brutal). El framerate (cantidad de cuadros por segundo) se muestra con comando "se drawfes" 1 " y para

galest2" (brutal). El framerate (cantidad de cuadros por segundo) se muestra con comando "o drawera" " y para obtener una vista en E persona, hay que poner "o difererson" o 0 para cancelarla



soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

Raldur's Gate

Resolvé 🔠 la ayuda 🦚 🖂 🚾 ultimos cuatro episodios 😘 🥌 🐪 💉 mejores juegos del 99

Por Santiago Videla

CAPITULO 4

Antes de marchar hacia "Cloakwood" vuelvan a "Beregost" hablen con oficial "Vai" en taberna "Jovial Juggler" v véndanle todas las cabelleras de bandidos que fueron recolectando, al hacerlo ella quedara satisfecha regresará a su base para informar la situación, gracias a esto acceso a la ciudad Baldur's Gate" quedará abierto, después de hablar con "Vai" vayan hacia bosque ""Cloakwood"

Este bosque está formado por varios sec tores y en el último de ellos hay una vieja mina que parece haber sido reacondiciona alquien les pida que hagan algo. porque que están, podrían

ganar algo experiencia extra Al llegar sector mina podrán ver un pequeño puente que los llevará instalaciones entrada mina, cuidado porque cruzarlo los estarán esperando zando hasta que lleguen a un galpón en que encontrarán entrada a mina

En cuanto lleguer - primer nivel de túneles dentro de mina comiencen a explorarlo y quieren hablen con los esclavos que vavan encontrando, en ese

> lugar también hay algunos quardias, pero no son nada como para preocuparse

En uno los túneles ese nivel hay una especie de puerta o "exclusa" de forma circular en una de las paredes esclavos que están cerca ella y uno ellos dirá que esa compuerta evita que lago que está por encima mina inunde y que capo de ese lugar (un tal Davaeorn*) tiene la llave

para abrirla, pero para encontrarlo tendran que bajar hasta cuarto subsuelo

Este esclavo, también les va decir que ogran liberar a sus compañeros y llevan

"Davaeorn", él los ayudará a mundar el lugar, así que ahora busquen escalera que los llevará al siguiente nivel y

Tengan cuidado, porque a partir ahora los enemigos van a ser cada vez más difíciles (especialmente los magos), así que traten de eliminarlos sin ser vistos (usen la bola de fuego la nube pestilencia).

Por otro lado, tengan mucho cuidado al avanzar, porque de aquí en más habrá trampas en algunos pasillos y no desarman pueden llegar a pasarla muy mal

Ahora exploren sector de las cárceles del segundo nivel esta mina hasta que encuentren a un hombre llamado "Rill' háblenle v ofrézcanle su ayuda, les pedira dinero para sobornar , los guardias, porque de ese modo podrá sacar a los esclavos de mina sin problemas, así que denle lo que pida v luego busquen nuevamente una escalera para seguir bajando.

migos y algunos objetos como armaduras.



por los miembros de "Iron Throne" para extraer acero de buena calidad.

A medida que vayan explorando estos sectores, traten de estar atentos cuando



iscudos e hechizas, que les pueden ser de utilidad, se animan explorarlo, háganlo, pero culdense de los magos (especialmente los que hacen invisibles).

Al entrar al cuarto subsuelo, seguramente serán atacados por algún guardía y cuando eliminen les conviene usar magia "Dyaheir" cualquier otro mago, para nacer invisible a "Imohen" usarla para

DAVAEORN

No intenten enfrentarse directamente con este sujeto, porque seguramente los eliminará sin problemas, mejor que pueden hacer en este caso es acercarse a él con alguien que esté invisible y esperar a que u limágenes falsas que acompañan (hechizo llamado "Mirror Image") desaparezcan.

Cuando eso suceda, podrán usar nube pestilencia ("Stinking Cloud") para intentar desmayarlo y si lo logran podrán liquidarlo usando bolas "tuego, pero siempre evitando que "Davaeom" los vea, porque por lo neral este mago se levanta bastante rápi:

Otra forma de acabar con I es esperando que su magia se agote y atacarlo con los guerreros, hacen esto es posible que "Davaeom" use un hechizo llamado "Dimension Door" para transportarse a otro sector del nível, así que sólo bastará con volver a encontrarlo para seguir dándole su merecido.

Si todo esto falla, recuerden lo que expliqué acerca atacar estando invisibles. Cuando logren vencer a "Davaeorn" revisen sus restos y no olviden de agargar la llave de la compuerta, ahora exploren resto ese nivel en busca de cualquier cosa que les pueda servir y cuando hayan hecho usen un elevador que está en ese lugar que los llevará directamente hasta primer piso mina

detectar y desarmar trampas que están en los pasillos, sin riesgo 1 ser vistos por "Davaeorn", que casualmente está en ese mismo lugar.

De vuelta en nivel principal vuelvan a donde estaba compuerta, hablen con el minero y diganle que los demás esclavos lograron salir y que encuentran salvo, luego diganle que puede inundar mina y listo, con desta por la constanta de la con

WORLD INAP

esto van a darle un fuerte dolor — cabeza a le organización que está causando ! crisis del acero ("Iron Throne").

De acuerdo con los pergaminos que estaban en poder "Davaeorn", parece ser que los jefes de "Iron Throne" están arman-

do una movida bastante pesada en ciudad de "Baldur's Gate" y según lee en estos escritos, esta gente tiene montada su base de operaciones en esta ciudad, así que el próximo paso será ir hacia alia



■ La ciudad de Baldur's Gate

Antes entrar en Baldur's Gater van a tener que cruzar un enorme puente justo antes entrar en ciudad, un soldado de orden "Flaming Fist" les preguntarà dónde vienen, así que contéstenle que "Candlekeep" luego de esc guardia dirà que su capitán está interesado en nablar con ustedes.

En ese momento llegara "Scar" capitàn de "Flaming Fist" preguntarà saben algo acerca organización llamada iron Throne", diganle que creen que "ron Throne" está detrás de crisis del acero

Cuando "Scar" se entere de esto, les pedirá que — infiltren en un edificio una organización comercial llamada "The Seven



Suns", que está en " cuadrante Sudoeste de ciudad, porque ese lugar fue comprado recientemente por los directivos de "Iron Throne" y últimamente han estado pasando cosas muy extrañas con " gente que entra

Por ultimo, "Scar" dirá que cuando quieran contactarse con vayan al cuartel general de "Flaming Fist", que también está en cuadrante Sudoeste de Baldur's Gate

entrar en ciudad, exploren ese sector y cuando vean un edificio circular llama-"Sorcerous Sundries" entren, porque en este lugar van a poder vender que este sobrando más importante es que este lugar tiene una enorme variedad objetos les va a ser muy útil en caso que quieran conseguir varitas mágicas cualquijer tino.



Antes de seguir adelante. voy a hacer una aclaración importante. Traten de habia con toda gente que puedan, porque en esta ciudad podrán hacer una enorme cantidad misiones secundarias para gana experiencia y conseguir algunos objetos especiales que les van a ser de gran avuda-

igualmente no se olviden que limite experiencia en este juego es de 8900 puntos y si durante - juego exploraron cada escenario suficientemente bien entonces alcanzarán este limite antes de dejar ciudad a "Baldur's Gate", así que esten atentos.

Ahora vayan hacia el sector Sudoeste (abajo a la izquierda) y. Ilegar a esc lugar explorento hasta encontrar l'edificio "Seven Suns" (examinen los carteles que están en l'entrada pará ver nombre) y cuando le encuentren entren.

Investigando en "Seven Suns"

Cuando entren edificio uno de los comerciantes les va a preguntar qué es que

Raldurs Gate

quieren, asi que diganle que están buscando encargado de ese lugar y el les responderá que no está.

Luego de eso contestenle que no se irán de ahi hasta hablar con "Jhasso" responsable 'Seven Suns') y en se momento el hombre les dirá que los miembros esa organización están actuando una

forma muy extraña y después se ira-

Como paso siguiente comiencen a habiar con los demás comerciantes que están en ese lugar y háganles distintas preguntas hasta que cansen ustedes y revelen su verdadera identidad

Cuando logren hacer eso descubrirán que personas que están ahí son unas criaturas malignas llamadas. Doppleganger según eve estos bichos son capaces cambiar de forma cuando i deseen, ahora todo que tienen que hacer es eliminar a todos los "Doppleganger" que hay en la planta baja y en primer piso, cuando hayan hecho pajen a sótano, maten mutante que queda y hablen con hombre que está ah mismo.

Este prisionero es nada menos que "Jhasso" el encargado de "Seven Suns", as que diganle que ustedes son amigos y que tueron enviados por "Scar" para investigar después de eso pregúntenle que es que estaba pasando "Jhasso" contestará que esas criaturas se fueron infiltrando poco en su organización y que lo manteniar con vida para tratar "sacarle información. En cuanto "Jhasso" se vaya salgan del

En cuanto "Jhasso" se vaya salgan del edificio i una vez afuera, un soldado les dirá que "Scar" desea verlos en cuartel il "Flaming Fist", así que vayan hacia allá

Dentro del cuartel hablen con "Scar" y diganle que descubrieron que en "Seven suns" había "Dopplegangers' infiltrados y luego de seo diganle que ya lograron eliminarios a todos, en ese momento "Scar" les ofrecera una nueva misión, que será univestigar las alcantarillas diudad, porque parece ser que por las noches gente está desapareciendo que esta misión no es de gran importancia para desarrollo del juego, si quieren acéptenla y cuando hayan explorado todas las alcantarillas de uciudad vuelvan a reportarie un superior de servicio de la ciudad vuelvan a reportarie.



"Scar" i que descubrieron, contrario busquen escalera que va primer piso del cuartel de "Flamino Fist" y suban

En primer piso se encargarán con "Duke Eltan" (Ilder de "Flaming Fist"), hablen con él y diganle que están seguros que organización llamada "Iron Throne" tiene planes que afectarán estabilidad de la ciudad, en cuanto "Duké" les ofrezca dinero para que entren al edificio principal "Iron Throne" acepten y vayan nacia ese lugar, que está en cuadrante Sur de la ciudad (a la derecha del cuadrante en el que está el cuartel 1" "Flaming Fist").

El edificio de "Iron Throne"

NI bien entren en edificio de liron Throne un comerciante que va salida dirá que en último piso il ese lugar están pasando cosas muy raras y que ahi está reunido un grupo seguidores uno los representantes organización nombre es "Sarevok").

Vayan nacia escaleras cuando un guardía les pregunte qué es que hacen ahí, contéstenle que están buscando

empleo, guardia les cree simplemente los dejará seguir pero no convencen (esto es azar) todo que tienen que hacer es darle su merecido y seguir adejante.

Comiencen a subir y en el primer piso los detendrá un guardia llamado Dra Tan, diganle que tienen un mensaje de "Sarevok" para sus seguidores y si siguen hablando con va a decir que vio que mucha gente subiendo al último piso y cuando regresaban, se los notaba diferentes, especialmente cuando se trataba miembros "Seven Suns" o de compañías rivales.

Si exploran el segundo piso se encontrarán con una mujer gorda ("Emissary Tar"), que está allí como enviada elos Duques el Baldur's Gate y ella también va último piso, equieren adviértanle que algo raro pasa, pero egorda no les va a hacre caso.

En tercer piso hay un enano que creera que ustedes son « Emissary Tar" y en las oficinas que está más atrás hay dos comeciantes, hablen con ellos y amenácentos diciendo que ustedes son quienes han ausando problemas a "Iron Throne" y que si no hablan los van a hacer mi#%*!

Como siguiente paso, pregúntenies donde están los líderes. "Iron Throne" y ellos les contestarán que fueron à "Candlekeep"

Ahora graben juego y suban ultimo piso, pero sólo háganlo con un personaje que esté invisible, porque arriba los esperan los seguidores "Sarevok" y encima de que estos tipos son re-duros, todos ellos usan magia, además, la "Emissary Tar", que verán ahi es un "Doppleganger" ya que priginal , fue asesinada.

La mejor manera i liquidar a estos tipos será atacarlos con la varita que tira bolas de fuego, mientras están invisibles, hagan esto con un solo personaje, para evitar cualquier inconveniente en caso de que invisibilidad se les termine, todas maneras, si en algún momento necesitan recargarse o dormir, simplemente entren por puerta que está cerca escaleras y una vez en a terraza podrán hacerlo en problemas.



Una vez que los hayan eliminado a todos revisen las habitaciones, pero tengan cuida porque en una de ellas hay otro mago:

En uno I los cuartos van encontral algunos pergaminos y en uno ellos "Sarevok" le dice-a "Rieltar" padre y uno I los líderes "Iron Throne") que no va a poder acompañarlos a "Candlekeep" en cuanto tengan cartas vuelvan al cuartel de "Flaming Fist" y diganle a "Duke Eltan" que descubrieron que los líderes "Iron Throne" viajaron a "Candlekeep"

escuchar eso, "Duke" dará un libro que les servirá para que les permitan entranuevamente en "Candlekeep" los enviara hacia allá

Presten atendón Si decidieron explorar a fondo ciudad Baldurs Gate" y algim nomento un hombro mado "Marek" advirtió dejaran causarie problemas a Iron Throne"; entonces siguientes pasos, porque hombro enveneno si siguen pasen 10 días (según "tiempo "juego) morirán poder evitario.

Busquen un lugar y encontrarán "Lothander" compañero "Marek") y el ayudará ustedes ayudan primero a deshacerse maldición tiene ("Geas").

Entren la tienda adivinadora ("Fortune Teller"), páguenle 50g y pregúntenle qué forma pueden curar "Geas", adivina dirá que vayan a hablar "Jalantha Mystmyr" | | templo | "Umberlee"

Vayan templo "Umberise" y pidan habiar "Jalantha Mystmyr", habien y pidanle ' maldidon y primero k lieven un templo "Tymora" (está en el cuadranta Noroeste).

En templo n "Tymora" hablen (
"Chantalas Ulbright" y diganle necesil libro desesperadamente y luego

Liévenie 1 a Jalantha" y cuando pergamino vayan a taberliamada "Blades : | Stars" y primer de lugar entréguenie pergamino a Lothander".

Cuando hagan, nitad antidoto y mitad tiene 'Marek', hagan primer taberna llamada Blushing Mermaid' unatiante Noreste).

6- Cuando se encuentras con "Marek"

mátenio y revisen ... restos, ... encontrarán ... botella ... un andidoto especial (puede ... usado varias veces), hagan (...... personaje lo +-- 1 y ... acabó ... |

CAPITULO 6

De regreso en "Candlekeep"

illegar castillo () "Candlekeep" nablen con guardia que está en la entrada para que les permita pasar, esta vez, entrada a biblioteca principal que está ubicada en el centro del castillo estará abierta, pero antes entrar ahí, exploren los alrededores y investigan un poco dentro de los cuarteles de los Sacerdotes ("Priests Quarters") descubrirán que no todo es i que parece.

Si hablan con la gente que está en las afueras del castillo descubrirán que los (ideres "Iron Throne" se reúnen todos los días en la biblioteca principal y en general,

gente del lugar no confía en ellos

Ahora vayania taberna aprovechen para dormir, una vez que hayan descansado entren en biblioteca

En el primer piso de esta blioteca, algunos de los estudiantes que están ahi les dirán que los líderes de "Iron Throne" reú:

nen en tercer piso y cuando avancen un poco más, encontrarán con "Karan" (uno sus viejos amigos) y él les dirá que vio a un extraño hombre llamado "Koveras", que estaba muy interesado en unos escritos llamados "Las profecias de Alaundo", pero amás extraño es que este sujeto estaba recitando profecías con los ojos serrados.

Después habiar con "Karan" revisen los estantes que están del lado derecho piso y en algunos encontrarán parte los escritos de "Las profecías Alaundo" estas profecías habian que un ser maligno Ilamado "Baal" ("The Lord Murder") tendrá varios descendientes buenos y malos, pero dice que todos ellos traerán la desgracia a "Sword Coast", también dicen que uno estos descendientes se levantará por encima de los demás, para reclamar la

nerencia su padre y regirá a "Sword Coast" por los siglos que vendrán

Otro i los escritos dice que los hijos de Baal se matarán entre si hasta que sólo quede uno y éste será quien reclamará li poder i su padre.

Luego leer los pergaminos revisen todos los estantes que haya en ese lugar porque en algunos de ellos hay pergaminos mágicos, si ya buscaron bien, entonces vayan al segundo piso.

Cuando lleguen al segundo piso, un hombre llamado "Bendalis" los detendrá, oregúntenle por qué está agitado y contestará que tiene la impresión que uno los recién llegados ("Koveras") es alguna clase de hechicero y si siguen hablando cor también dirá que su amigo "Shistal" parece haber cambiado.

En ese piso también encontrarán con misterioso "Koveras", que además de parecer interesado en los líderes de "Iron Throne" sabe mucho acerca ustedes y su



and the second second

Después que "Koveras se vaya, revisen-los estantes este nivel y cuando estén listos vayan siguiente nivel

En tercer piso, busquen la sala de reuniones y entren en ella, en su interior están los líderes "Iron Throne" y en cuanto los vean llegar, "Rieltar" les dirá que están interrumpiendo una reunión importante

En ese momento diganle que ustedes son os que estuvieron causándoles tantos nconvenientes y que pronto informarán a "Duke Eltan" sobre sus planes, cuando hagan eso "Rieltar" los va a amenazar y que tendrán que hacer es contestarle que ya volverán a encontrarse.

Es muy importante que no peleen con ellos estando dentro de biblioteca que

Raldurs Gate



si hacen, quedarán como criminales ante los ojos los quardias y magos que hay en "Candlekeep" y por lo tanto los atacarán

Por ahora lo único que les gueda poi hacer es revisar lo que queda de este piso y en cuanto terminen suban cuarto nivel

En este piso encontrarán con "Shistal" hablenle y preguntenle no los reconoce luego eso sigan preguntándole cosas. porque este tipo está mintiendo y si logran hacer que muestre su verdadera forma verán que en realidad se trata un enemibastante fuerte ("Greater Doppleganger*), después il que hayan liquidado examinen - resto II este nivel y suban al quinto piso.

Al salir de la escalera, an mejo annico an "Gorion" ("Piato") les dirá que nabitación su padre es el tercer cuarto sobre el corredor sur que ahí. dejó alqunas cosas para ustedes.

Busquen cuarto "Gorion" y no traten forzar las cerraduras de los armarios o cofres otras habitaciones, porque los guardias los van atacar Dentro del cuarto "Gorion" van

encontrar una nota en la que entre otras cosas les dice que ustedes son hijos un dios maligno llamado "Baal" y que su madre l'esposa "Gorion") fue una de las tantas mujeres a las que "Baal" violó para asegurarse un heredero y también les dice que igual que todas mujeres elegidas por "Baal", esposa "Gorion" murió al dar a luz y entonces él decidió

Por último les advierte que se cuiden del tal "Sarevok", porque sabe mucho acerca ustedes y su verdadera historia

revisaron todo lugar suban al último piso y cuando lleguen allá, un guardia los va detener diciendo que están bajo arresto por haber asesinado i los líderes 'Iron Throne", cuando eso pase no intenten pelear con nadie y diganle al guardia que estan dispuestos a probar

En cuanto esten presos hable diganle que son inocentes y entonces les contestará que "Koveras" dijo que los vio escapar

escena del crimen Poco después de que "Ultraunt" se vaya, vendrá *Thetoril* (un viejo amigo de "Gorion") y dirá que sabe que son

inocentes y que los ayudará a escapar, cuan eso pase pregúntenle si conoce a ese tal "Koveras" y "Thetoril" responderá que no hay nadie con ese nombre en "Candlekeep", pero también les hara notar que "Koveras" significa "Sarevok" escrito al revés, luego eso los trans portará acceso a catacumbas y a partir de ahí tendrán que encontrar el salida ustedes mismos

La fuga

Antes bajar hacia las catacumbas agarren todos los pergaminos mágicos que hay en los estantes de pequeña habitación en uue se encuentran

Una vez que estén en los tuneles, avanzar siguiente sector, tengan en cuenta que los pasillos y en tumbas de este lugar hay varias trampas, pero vale pena que revisen todo, porque aquí encon

En el segundo sector de catacumbas van a encontrar con dos enanos que los avu-"Doppleganger", revisen todas 💹 criptas y mucho cuidado con las trampas.

En la entrada del túnel de salida de las catacumbas aparecerán frente ustedes "Elminster", "Gorion" y "Thetoril" cuando los vean no hagan nada — que dicen porque en realidad se trata — dos "Dopplegangers" y un "Greater Doppleganger" asi que hablen con ellos y obliquentos a que se muestren tal cual son. oero tengan cuidado enfrentarios porque tienen bastante aguante, cuando logren eliminarios sigan adelante.

Al llegar al final del túnel de salida encontrarán un pasaje que los llevará a una caverna, tengan mucho cuidado porque muy cerca del lugar donde entraron a la cueva hay un grupo de hombres d' "Sarevok" esperándolos y estos tipos son

to mejor que pueden hacer ahora es ocalizarlos con "Imoen" estando invisible v atacarlos con magia que ellos puedan verlos, a estas alturas del juego ya deberían haber alcanzado el máximo puntaje de experiencia permitido (89.000 puntos). como los enemigos que quedan en este lugar no tienen objetos demasiado interesantes. más conveniente será que hagan que todos sus personajes se vuelvan invisibles, para poder llegar a salida sin perder mucho tiempo y sin malgastar magia lado de salida de cueva se van a

encontrar con otro de los cómplices de

'Sarevok", que los confundirá con los hombres que mataron al principio de 🕒 cueva, cuando les hable no le digan quienes son en realidad v podrán sacarle algo información. como por ejemplo Que los verdaderos asesinos eran "Dopplegangers" haciéndose pasar por ústedes y que

"Sarevok" piensa edificio central de "Iron Throne" en "Baldur's Gate", asi que cuando terminen su pequeña charla salgan de cueva, regresen a ciudad y vayan hacia el cuadrante Sudeste.



traran objetos muy útiles

En estos lugares serán atacados por Dopplegangers' con forma de sus amigos de "Candlekeep", así que no se dejen engañar por apariencias

CAPITULO 7

🖖 vuelta en Baldur's Gate

Al entrar nuevamente en la ciudad, eviten i toda-costa ser vistos por los guardias que andan por las calles y ni les ocurra hablar con gente, porque recuerden que todavía se supone que los asesinos de los líderes de "Iron Throne" son ustedes.

a pesar de todo algún guardia llega a detenerlos, díganle que-no van ir con él a ningún lado - cuando los ataque escápense, es importante que tengan en cuenta que bajo ninguna circunstancia deben matar a un soldado "Flaming Fist", porque hacen perderán 6 puntos reputación por cada quardia que maten

Ahora vayan hacia el edificio llamado "Sorcerous Sundries" frente su entrada se encontrarán con una chica llamada "Tamoko" que les dirá que investiguen el cuartel de "Flaming Fist", porque el hombre que está cuidando a "Duke Eltan" es en realidad quién le causó enfermedad que tiene, también se enterarán i que "Scar" fue asesinado así que antes de ir hacia allá entren en "Sorcerous Sundries" aprovechen para vender todo i que no les sirva, de paso compren algunas varitas abolas fuego por si acaso.

Al salir "Sorcerous Sundries" vayan nacia cuartei de "Flaming Fist" en ouerta se encontrarán nuevamente con "Tamoko" y ella pedirá que la escuchen, aceptan, además decirles algunas cosas sobre "Sarevok" ella les hará una escalofriante revelación.

Después de recordaries una de las profecias que hablan sobre el dios "Baal" esta minita les dirá que "Sareyok" tuvo mismo origen que ustedes, lo que significa que... felicitaciones! acaban de enterarse que us tedes y "Sarevok" son hermanos y para colmo. Tamoko" dirá que que este sujeto planea en realidad es iniciar una guerra con la nación vecina ... "Amn". aunque no sabe para qué.

Luego esta interesante conversación entren en el cuartel de "Flaming Fist" [liquiden a todos los soldados que los ataquen, no precupen por la reputación porque estos mercenarios son fieles al nuevo capitán ("Angelo"), quién dio la orden que todos los amigos : "Duke Eltan" deben morir, porque parecer este tipo también es del bando .\" "Sarevok"

Cuando se hayan desecho todos los maios, suban primer piso, hablen con l'medico que atiende "Duke" llama "Rashad") diganle que saben quiene se en realidad, en ese momento descubrirán que se trata de un "Greater "Doppleganger", así que matenlo hablen con "Duke"

hacerlo les pedirà que lleven con el 'Harbor Master', porque dice que es un viejo amigo suyo y que ahi se

podrá ocultarse hasta que logre recuperarse (el "Harbor Master" está en el edificio a de cipal del puerto)

Una vez que hayan llevado a "Duke Eltan" con el "Harbor Master" vayan al edificio principal "Iron Throne" que está en ese mismo sector y suban hasta ... último piso.

Dentro este edificio averiguaran que "Sarevok" está llevando a la organización a bancarrota parece ser que además está a punto ser nombrado como el nuevo

"Duque de Baldur's Gate", así que ahora exploren nuevamente todo ese piso, pero tengan cuidado porque en uno de los pasillos se encontrarán con la actua compañera "Sarevok" ("Cytandria") que intentará detenerlos para eso invocará dos ogros que son bastante duros

Después de acabar cor ella revisen una vez más todos los cajones y arma rios del lugar y en uno de ellos encontrarán diario de "Sarevok", que sin duda les servirá para probar que son inocentes y también van a encontrar una nota dirigida a una pareja — asesinos llamados "Slythe y "Kristin" en — que los contrata para asesinar a los dugues

Según nota estos dos asesinos se encuentran en una posada subterránea llamada "The Undercellar", si exploraron lasalcantarillas seguramente deben haber encontrado la entrada, si no lo hicieron, bajen a las alcantarillas recorran todos los caminos que puedan hasta que encuentren entrada de este lugar

Una vez que hayan encontrado el acceso a "The Undercellar" explórento con algún



personaje hecho invisible y podran encontrar "Slythe" "Kristin" en centro este lugar

SLYTHE KRISTIN

Posiblemente esta sea uno de los combates más difíciles que tendrán que enfrentar en . que queda del juego, sobre todo porque "Slythe" es extremadamente rápido encima todo es muy duro.

Para pelear con ellos, primero usen algún hechizo para anular \" invisibilidad o para detectarla, porque "Kristin" y es muy poderosa.

Cuando puedan verlos ambos, mejor que pueden hacer es atacarlos con un solo personaje hecho invisible, pero en lugar usar la varita que tira bolas 'fuego les conviene usar que tira rayos ("Lightning Bolt").

La razón de este cambio de táctica es porque aquí tienen que cuidarse no matar a ningún civil, porque si hacen su reputación va tocar fondo antes



Baldur's Gate

que se den cuenta.

Si intentan combatir contra ellos la forma convencional, traten in hacerlo con uno a la vez tengan la precaución tomar varias pociones protección contra la magia, de fuerza, de agilidad y de cualquier otra cosa que mejore rendimiento de los personajes, porque sino "Slythe" los va hacer polyo en cuestión in segundos:

En cuanto logren vencerlos, revisen sus cuerpos y además las armas, objetos demás cosas encontrarán una invitación a fiesta de coronación en la que "Sarevok" planea asesinar a los duques y tomar el poder, con esta invitación podrán entrar sin problemas al palacio, que está en el cuadrante Norte

La coronación "Sarevok"

Antes " ir hacia el palacio, pasen por 'Sorcerors Sundries' y compren dos tres varitas para invocar monstruos ("Wand Monster Summoning"), porque para lo que se viene las van a necesitar

Cuando estén en i puerta del palacio todo que tienen que hacer es hablar con guardia e decirle que tienen las invitaciones y cuando hayan entrado se las volverán i pedir.

Una vez dentro quedense quietos en donde están no se acerquen al salón principal, aquí podrán ven algunos nobles esperando que comience la ceremonia en salón principal está "Sarevok" junto con los Duques de "Baldur's Gate" y otras personas:

Antes de ir hacia donde estan, hagan que sus guerreros tomen pociones para aumentar su fuerza, velocidad, agilidad, resistencia y cualquier otra cosa que tengan, también equipen sus magos con varitas para invocar criaturas cuando estén listos entren en el salón principal.

Cuando hagan, los duques, "Sarevok" y los nobles que están en Jugar empezarán discutir, as jue estén preparados para pelear, porque cuando la discusión termine, veran que todos los nobles que están en salor en realidad son "Grater Dopplegangers"

En cuanto estos "Dopplegangers" comiencen a atacar traten evitar por todos los medios que dañen a los duques, para eso usen 1 varitas para invocar monstruos y hagan aparecer tantos bichos como

puedan, però « hacerio traten » que aparezcan en medio donde está pelea, porque i ese modo los enemigos atacarán a criaturas que acaban crear en lugar pegarle los duques, mientras tanto aprovechen para darles dura con los que regros. pueden hacer es seguir llamando monstruos hasta que aparezcan, después de todo W demás criaturas servirán como escudo para evitár que "Sarevok" se les acerque demasiado.

Cuando le hayan causado suficiente daño, "Sarevok" abrirá un portal y desa

parecerá, en ese momento "Belt" les pedirá que maten y ustedes deben contestarle que no saben a dónde se fue

Il hacerio, "Beit" usará su magia para localizarlo dos transportará a un edificio usado como escondite por una organización de ladrones, para que ahí en más puedan seguirlo hasta su guarida.

"Sarevok" escapo por una escalera que está a la derecha l' donde ustedes aparecen, pero todavía no persigan, en lugar de eso vuelvan a "Sorcerous Sundries", vendan los objetos que no les sirvan compren unas cuatro varitas l' bolas de fuego, por "Imenos dos tres varitas de hielo ("Frost Wand") y lo más importante, unas cinco seis varitas para invocar monstruos, también compren pergaminos de protección y algunas pociones para recuperar energía, no se preocupen por el dinero, porque el próximo enfrentamiento con "Sarevok" será el último

Cuando estén equipados entren nuevamente en guarida los ladrones bajen por escalera que i malo usó para escapar



Una vez que todos los enemigos hayan caido, "Sarevok" ordenará que los arresten, pero si los duques sobrevivieron, "Belt" (uno sus ayudantes) lo va impedir, en ese momento diganle que "Sarevok" fue quien planeó esta emboscada que tienen su diario ace, proharlo.

Después de eso "Sarevok" en persona los atacará y lo que tienen que hacer cuandoseo suceda es dañarlo - más posible, para eso les recomiendo que no intenten atacarcon los guerreros, porque este-tipo es demasiado fuerte y con un par espada20s los vía a poner a dormir, tampoco traten
usar magia contra porque es completamente inmune a cualquier tipo de
hechizos.

es usando las varitas para crear monstruos y

rodearlo con tantos bichos como puedan, los únicos enemigos capaces dañar a "Sarevok" son los "Hobgoblins Elite", porque sus flechas son una de pocas cosas que pueden atravesar su armadura, pero como las criaturas que aparecen son elegidas al aza il mejor que





El laberinto

pajar la escalera encontrarán una mujer herida que les dirá que ese lugar es un laberinto que lega hasta una ciudad subterránea que está abandonada hace pastante tiempo, en estos pasillos encontrarán varias trampas y también enemigos muy poderosos, pero ya alcanzaron el máximo puntaje de experiencia permitido (89.000 puntos) más conveniente será que en este lugar sólo se dediquen desarmar trampas y eviten a toda costa los enfrentamientos.

y eviten a toda costa los enfrentamientos.
Antes de entrar laberinto hagan que
sus magos memoricen todos los hechizos de
nvisibilidad que puedan duerman, porque
dentro del laberinto no podrán hacerlo,
luego usen magia para hacer que "Imohen
cualquier otro ladrón que estér usando se
vuelva invisible pueda detectar tram
pas sin ser descubierto.

Exploren i laberinto sólo usando a un personaje (ládrón) y cuando encuentren la salida hagan que los demás miembros del grupo se vuelvan invisibles para poder llegar hasta en si sin problemas.

No traten pelear contra los Skeleton Warriors' porque si hacen darán cuerta que además de ser inmunes a magia; también son uno de los enemigos más fuertes todo juego y si ya alcanzaron puntaje máximo permitido para experiencia, pelear con estas criaturas es algo inútil.

llegar i final del laberinto encontrarán tutor. Sarevok' herido y si hablan con el dirá que i que este sujeto pretendia lograr al iniciar una guerra con "Amm" era provocar una masacre lo sufficientemente grande como para que il poder del mai que estaba en su sangre lograse despertar de ese modo convertirse en sucesor de su padre, en cuanto terminen interrogar a este hombre entren a ciudao subterránea

La ciudad subterránea

Igual que en laberinto, aqui les conviene explorar el lugar usando a un solo personaje hecho invisible y que tienen que buscar en este lugar es el

templo de "Baal", que es a único edificio que todavía a mantiene intacto.

En li entrada del templo se volverán a encontrar con "Tamoko", pero esta vez la chica intentará atacarlos para recuperar la confianza "Sarevok"

hablari con ella y lograri convenceria que "Sarevok" es una mala persona que "ella pelea con ustedes su sacrificio seria inútil, entonces "Tamoko" los dejará pasar, de contrario tendrán que pelear con ella

El combate final

entram templo, no se muevan donde estan, porque si ilo hacen serán descubiertos y las cosas: les van a poner feas para empezar hagan invisible a "Imohen" o algun otro ladrón, tienen alguna poción percepción ("Potion of Perception") usenla y luego revisen el angulo abajo a la izquierda de ese lugar hasta que encuentren una trampa que está cerca pared, traten caminar con cuidado porque este lugar tiene trampas por todos lados y po

general son difficiles detectar desarmar viten a toda costa pisar simbolo que está en centro del tempio, porque mayor cantidad de trampas estan ahi y casi ninguna puede ser desarmada

desarmado la trampa que esta cerca del ángulo inferior izquierda lleven a todos los personajes hacia esa esquina y hagan que mago más poderoso que tengan se vuelvainvisible

Luego equipenio con una varita de hielo y dos de crear monstruos y cuando estén tos avancen hasta que puedan vei altar en i que está "Sarevok"

Cuando vean, primero hagan que cualquier mago, que no sea « que están usando, tire un hechizo para detectar « anular la invisibilidad, porque junto con "Sarevok" están sus dos seguidores mas leales, que son. "Tazok", "Angelo" y además hay un mago dando wueltas por ahi.

Cuando puedan verlos a todos, primero eliminen mago usando la varita hielo y luego hagan lo mismo con "Tazok" y Angelo" en algún momento son descubiertos todo que tienen que hacer es empezar li hacer aparecer criaturas entre sus enemigos «ustedes para que sirvan omo barrera mientras se retiran para volver a hacerse invisibles.

Quando "Sarevok" se quede solo, l que tendrán que hacer es exactamente mismo que hicieron en el palacio, es decir empezar a llenar el lugar bichos (mientras mejor) hasta que los "Hobgoblins Elite", que seguramente aparecerán vez en cuando terminen por liquidar su querido hermano, si quieren pueden ayudarlos atacando con flechas, pero eviten usar flechas explosivas o bolas de fuego, para que las riaturas que van llamando duren imás

Una vez que "Sarevok" sea derrotado verán secuencia final y por último tendrán posibilidad grabar al personaje principal, para poder usarlo en partidos en modalidad "Multiplayer" en expansión llamada "Tales the Sword Coast" que comentamos en este número.



RING

EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS

La solución completa de esta fantástica aventura

Por Máximo Frias Gastón Enrichetti

CAPITULO 1 ASCENSO, DE AUBERICH

En la esquina de la derecha de la foria de Mime, hay tres objetos que tenés que agarrar: la pequeña pirámide azul, extraña jarra y pequeña baldosa pintada; con esta última, tendrás que emplear h brutalidad sobre Mime, porque se negará a dártela. Dejá i forja y usá tu moto sobre rieles: cliqueá sobre botón para abrirlo, mete al Glug dentro y dale los minerales para alimentario; il moto se proprio en marcha. Hacé click sobre de la la puerta azul triangular, que es depósito. Entrá, girá 180 grados, avanzá, girá a la izquierda y avanzá. Ahí vas a poder hablar con un representante la los Nibelungos, Hacé click sobre el teléfono para hablar con de moyé el mana del ascensor hasta il mitad di su recorrido y subirá a verte; tiene información útil para 9129

Volvé a tu moto, alimentá al Glug, girá

en el depósito y andá hacia el otro extremo de la mina. Te encontrarás en la sala con el Hacé aparecer puzzle de la baldosas diqueando sobre botón redondo grande. Poné baldosa que tenés en parte vacia del puzzle, y clickeá sobre las baldosas en este orden:

> 25 143 6

Se encenderá la luz verre nela los botones: cliqueá otra vez en botón grande para sacar el puzzle. Clickea ahora sobre botón inferior más grande um abrir el holomapa... si éste se le resiste, usa brutalidad sobre Sobre holomapa, girá I tramo de tunel móvil a tàl modo que conecte con la habitación circular: mové el holomapa. Girá v avanzá a través del túnel; clickeá en Al Ilegar a puerta, hacé girar las tres partes del mecanismo de modo que veas una boca forma circular. Entrás en la cámara secreta de Alberich; hay más objetos para agarrar. Clickeá en agujero del huevo para obtene células anti-G; clickea en U primera puerta redonda 🐸 Abriria 🗸 elickeá sobre | casco. Salí | sala y volvé a rua III control; llama al holomapa y pira de nuevo - tramo de túnel para que conece el río subterráneo con el depósito: hact bajar primer bloque grande del

holomaça para detener el flujo del agua;

a escuchar ruido. Ocultá el holomapa

Mi de la sala bajando la palanca que hay



ā tu derecha.

Volve depósito. Bajá de la moto y andá hacia el ascensor, clickeá en la empuñadura para subir, clickeá sobre la puerta y avanzá. Seleccioná el casco de buceo y tirate; al agua; una vez en el agua, avanzá hacia adelante.

Resistite a las Hijas del Rhin y avanza hacia delante en vez de clickear sobre ellas; cada vez que lo hagas, recibiral una llave. Cuando tengas las tres, dirigite hacia ascensor de agua que hay bajo e montaña a la izquierda. Ya dentro, clickea sobre la piedra que hay a la izquierda de puerta para obtener la cuarta llave; usala sobre puerta y entrá. En la habitación del Deseo, clickeá en la pecera para agarrar I pez; clickeá en aquiero del acuario; delfín se transforma en sirena y te va a dar su meda-Ilón. Cruzá la puerta y cerrala con la llave "Repugnancia"; avanzá hacia 🐚 puerta y clickeá sobre haz de luz. En la habitación Confianza, clickeá en el primer aqudale tu medallón a sirena; avanzá. En medio pasaje, clickeá sobre segundo agajera y sirena u devolverá medallón; avanzá. Frente a la puerta, seleccioná casco de buceo y metete en ter-





cer agujero; vas i ver il frente a la sirena, y tenés que devolverle il medallón, ella no lo aceptará, pero la puerta se abrirá. Cruz il puerta y cerrala con la llave "Di confia Avanzá hacia il haz il luz y il sobre él. En habitación de Germilad usa brutalidad para romper il spejo, da el medallón a il sirena qui paracret y ella te dará las células anti-Ciura puerta y sella a ciu la llava il documento se qui hasta el la unitaria de la contra del contra de la contra de l

La utilmo la utili de la como de la constitución de la como de la

ato o

y robá el oro forja Mime.

Andá I depósito L la de a moto. A ambos lados, vas la tubes consomento paneles; abrí los dos y baja las palancas. Andá al meanismo que hay al fondo se la habitación sickeá sobre abotón circular grande, selectorá la lágrina coge en tu inventario y had sobre es tubo, sel de la hación, bibelheim vuelve a la via.

CAPITULO

Sali de la l'ai, de miline, Anda hau ascensor de l'aquierda y usalo para haira cilickeá sobre el Nibelango de la des dihabla con el. Volvé al ascensor y los Arda a entrada de forja, ina sia dera cilickeá en el lado inferior de el dibela de la control. Hacé aparecer el holomapa mové utramo móvil para concetar el tínel a la habitación circular. Ocultá el holoma a oy y avanzá por el tínel. Usá el fuego para eliminar puzzla, el en la camara secre-

ta y clickea sobre i jaula i la raquierda para obtener. Crisoberilo, clickeá suces vamente en las tres puertas redondas para agarrar que tienen Sali de cámara, volvé a la sala control llamá holomapa; bajá segundo bloque a l' derecha del río para ahogar los Nibelungos; ocultá i holomapa y bajá balanca para aparecer en l'entrada de la forja Mime Entrá, seleccioná el Crisoberilo hacé

click sobre Mime. dará una caja. Salí forja y andá al depósíto, acércate al mecanismo, clickeá soi el botón circular y agarrá la lágrima ul Logas salí del deposíto. Vas a tener que enfrentar la Alberich con los elementos que agarras ul su cámara secreta; usá primero la Centauro, luego el Dragón y finalmente. Fenix oara combatir a cada enemigo, clickeando en el lado derecho de la pantalla.

Cliqueá sobre el huevo, y usa fuego para abrir el panel. Résolvé a puzzle i mando las patro estaciones del no. Son acto piezas procada estación y el orden aguerne. Arriba (zon) el Primavera de la comparta del comparta del comparta de la comparta del comparta del comparta de la comparta de la comparta de la comparta de la comparta del com

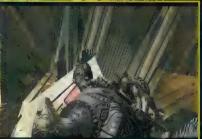
ancas: 1 10

sobre fini

CAPITULO 3

Girá a tu izquierda v avanzá. Girá alrededor v clickeá en abertura que hay entre los dos árboles a derecha de pantalla. Avanzá hacia el árbol que tiene un barco y entra en // éste es árbol de Wotan, Subi W escaleras y clickeá sobre armario que hay a !! izquierda del sillón, clickeá sobre !! arco, las flechas y sobre los conejos despellejados. Clickeá sobre los cajones del respaldo del sillón y agarrá la sartén los trozos de mineral. A izquierda del armario hay un pequeño depósito la agua: clickeá sobre la palanca para llevar un poco - agua hasta la vasija de la izquierda. Clickeá en inventario y usa sobre la vasija, sucesivamente, la lágrima Loge, a sartén y los trozos de mineral. Clickeá otra vez sobre la palanca del depósito, y clickeá en el cajón del pequeño armario que hay a la izquierda de vasija. En molde del Golem, poné sucesivamente, y de izquierda a derecha, los minerales en las bocas de cada tubo en este orden: plomo, hierro, plata, oro, estaño, cobre y mercurio. Bajá las escaleras, salí del árbol, avanzá v girá a tu alrededor. Clickeá a la izquierda para 💮 embarcadero. Usá la barca y andá hasta dárbol del otro lado del lago clickeando sobre Usá la visión del bobo sobre el matorral que hay al borde del agua y agarrá las bayas. Volvé ... embarcadero, dejá bote ventrá en el árbol de Wotan. La derecha del sillón, poné las bayas en la máquina exprimidora y agarrá botella de veneno que aparecerá. Seleccioná al Golem y hacé click sobre la abertura que hay en la parte baja del sillón. Seleccioná la botella y dásela - Golem. Bajá las escaleras, salí del árbol y avanzá recto hasta que llegues a la cabaña que tiene un

lobo I lado de su puerta. Seleccioná la visión del lobo / hacé click sobre él; dale el conejo despellejam Girá subí hasta alto la pirámide. Clickeá sucesivamente en los siete cilindros en-sus agujeros para tenerlos en tu inventario. Bajo uno de los nos, hay un pequeño cajón. Poné sucesivamente los cilindros, en Isentido las agujas del reloj, seleccionándolos en el inven-





que hay en mitad del camino. Selecciona la visión del Lobo y clickeá sobre i hol. Seleccioná transcallón y clickeá sobre i hespada que acaba de aparecer, despues hace lo mismo con la medalión la Sieglinde.

CAPITULO 4

Después del diálogo, entrá en la necrópolis. Andá a la cuarta habitación a tu derecha (Bosque). Clickeá en pie del árbol y después sobre la espada.

pie del árbol y después sobre la espada: Volvé atrás y dickeá sobre la manzana que hay en el suelo a tu izquierda. Salí de la sala y andá a la primera habitación

que hay antes de l'entrada (Desierto), avanzá, seleccioná tu espada y hacé click sobré una las cuerdas. Sali de habitación y entrá en la guiente (Hielo/Agua), avanzá, girá a la izquierda y hacé click para entrar en la caverna. Seleccioná Rayo para usarlo en l cabeza del dragóm después hacé mismo con tu espada; clickeá sobre la caraciola liberada del hielo. Salí habitación, avanzá y subi la escalera de piedra. Ponete

frente a l' montaña de hielo que hay en l d'atro del mar hielo y clickeá sobre ella Seluccionà Rayo (clickeá sobre Fénix. Bajá a la playa, mirá hacia abajo y clickeá sobre la corteza. Salí de la sala ; subí a la que (Colina). Subí | colina y clickeá parte inferior izquierda para agarrar ma: 1 Clickeá sobre l' piedra que hay

entre los pies del cuerpo muerto. Seleccioná · Golem v clickeá sobre · I sillón. Clickeá sobre de cabeza del Golem y tirala al aguiero superior izquierdo; hacé lo mismo con su cráneo y tíralo // aquiero superior derecho: repetí con su brazo izquierdo y tíralo 11 aquiero central izquierdo; agarrá su brazo derecho y tiralo en el aquiero central derecho; agarrá su vientre y tiralo H agujero inferior izquierdo. Finalmente, agarrá las protecciones de sus piernas e tiralas al aquiero inferior derecho. A continuación. clickeá sobre el corazón del Golem. Clickeá en el tablero que aparece. Seleccioná el corazón en tu inventario y clickeá en a aguiero inferior izquierdo. Tenés que arrastrar y dejar caer diferentes piedras y representan partes del cuerpo en la intersección las líneas horizontal y vertical, de este modo: Primera Linea, 1/4 (Herizontal/ Vertical): segunda, 2/7; tercera, 2/1; cuarda



4/4; quinta, 7/5; sexta, 7/3; séptima, 3/5 Volvé a la habitación del Desierto, ponete enfrente del cadáver y mirá hacia arriba-Seleccioná la caracola v člickeá *** e la nube. Salí y andá a la habitación del Bosque, Clickeá a la izquierda del árbol principal. De izquierda a derecha, seleccioná en tu inventario y clickeá sobre ... aquieros en las estatuas de madera la pluma, la manzana, la hoja y la corteza. Salí de la habitación y avanzá por el corredor Clickeá sobre la puerta que hay enfrente. En la parte baja del Buda, hay cinco aquieros, tres de los cuales contienen objetos geométricos. Clickeá en este orden, de izquierda a derecha: 3, 2, 4, 1, 5, 1, 2, 1. Después que el texto aparezca en las piernas de clickeá sobre el reloj de arena que ericima. Observá el extraño monumento v clickeá sobre 🕒 luz brillante: clickeá para parar la bo clickeá sobre pared derecha de la habitación, seleccioná la cuerda !! clickeá sobre | cilindro de | pared. 🔀

este orden: Saturno, Mercurio, Venus, Luna, Marte, Júpiter, Sol. Seleccioná visión del lobo en el inventario; en la parte infinitorio izquierda de la estructura, usá la para centrar en icono del Lobo y clickeá sobre Salí del árbol, andá embarcadero, agarrá el bote, andá la árbol del otro lado del lago, girá v clickeá en dirección al árbol de Wotan, Mové la palanca hacia vos: salí del árbol v volvé al embarcadero. Seleccioná el arco de caza en el inventario , clickeá sobre una llama; seleccioná el arco y dickeá sobre bote. Volvé al árbol Wotan v subí los dos tramos de escaleras. Avanzá hasta otro extremo del puente. Usá la visión del lobo sobre el musgo en el tronco, y al Golem para agarrar los gusanos. Girá, avanzá y entrá en la pequeña tabaña que hay sobre el puente Gir , clickea sobre cofre y sobre la caña de pescar que hay dentro. Seleccionala y clickeá sobre al agua. Salídel árbol y volvé pirámide; en cumbre, seleccioná la llave de tu inventario y clickeá sobre pequeño cajón que hay bajo el signo de Saturno. Seleccioná sucesivamente los tres paneles en tu inventario y clickeá en los tres agujeros. Bajá de la pirámide avanzá hasta que llegues a cabaña; clickeá sobre su puerta

tario y clickeando sobre los aquieros, en

adada, chicke a sobre si pueta a para abrirla; clickeá sobre si medallón. Elcikeá sobre su medallón. Hablá con ella y después con Hunding; cuando esté enfrente tuyo, bebiende na mesa, mirá hacía suelo. Seleccioná al Golem y hacé click sobre i suelo, luego seleccioná la botella y hacé click sobre el suelo. Seleccioná la sotella y hacé click sobre el suelo. Seleccioná la botella y hacé click sobre el suelo. Seleccioná la botella y hacé click sobre el suelo. Salí del cabaña y andá hacía extraño árbol



¿te perdiste algún ejemplar?

ora conseguir números atrasa os para completar tu colección es bien su



. Jedi Knight Quake 2 - The Curse C Monkey Island- Tomb Raider 2 Empire Resident Evil y muchos mas. Comanche 3



PC Fütbal 5.0 Apertura '97- Duke Nukem Forever - Heavy Gear . Half life www. Age of Empires Oddworld: Abbe's Oddysee v muchos más. ies: 3 Skulls of the



The Curse of

Monkey Island ntasy VII Quake 2 - Need for Speed 2 III - Turok Longbow 2 y muchos

nes Saferrarke



Tomb Raider I Starcraft - Sin - Diablo II Reviews: Myth - Wing Commander Prophery Heavy Gear II muchos mas Monkey Island (Primera



Battlezone Gabriel Knight III Reviews Worms 2 - FIFA 98 y muchos más ... Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword The Smoking Mirror Primera partel



www. Messiah - Age of Empires 2 - Ultima IX

max: Ralls of Steel Mysteries of the Sith - PC Fútbal 6.0 y muchos más. Monsters - Braken Sward: T. S.M. (segunda parte)



Forsaken Command & Conquer 2: 3000

ews: Starcraft Battlezone - Interstate '76 columnes: Balls Of Steel



SiN - Industry Giant - Force Command od 2 - Jagged All Romant Utimbte Pace Bust a Move 2 y muchos Spicoppes Zork: Grand Inquisitor



Copa di Mundo: Francia '98 -

E3 - Más do 100 titulos non ximos a safir comentados. Reviews Forcaken Unreal - y muchos n s lands Of Lore (nrimera partel Tri



ews Dune 2000 Knocknut Kinos ws: Mortal Kombat 4 Commandos: B E L . -Quake 2: The Reckoning v muchos más nes Lands Of Lore Guardians of Destina (Segunda parte)



Need For Speed 3 - Prince of Persia 3D - Heretic II ws: Heart Of Darkness · Sanitarium · X-Wing Collector Series y muchos mas



. Grim Fandango - Fifa 'III -Tomb Raider III PC Calcio 6.0/PC Futbol 6.0 Ext.1 - Headrush B.E.L. (Segunda parte)



Indiana Jones and the Informal Machine X-Wing Alliance - Rogue S Dune 2000 -Need For Speed III cioner: Hardwar



B.E.L (Primeras 6 misiones

Turok 2 Giants - Lands Of Lore III Reviews Grim Fandango Division - NFL Blitz v luciones Commando B.E.L (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c.



Mechwarring W EHn 199 . PC Fútbol 6.0: Apertura '98 Tomb Raider III - SiN - y nuchos más Fandango y X-Files:The



B.E.L. (Terrera parte)

Team Fortress 2 South Park - Redline views: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más 380 Trucos para IIII PC y III solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire



Daikatana SimCity 3000 Pro Pinball Big Race USA-Baldur's Gate y muchos mais.

Glory V Dragon Fire y Heart of Darkness



Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a las mejares juegas de 1998.

ddon - Test Drive 5 Solutiones Beavis & Butthead: DO U.



Soul Reaver - Legacy of Kain. Soul Reaver -Flight Unlimited III X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Starsiege - Rollcage (parte 1) y R. Evil 2A <u>partir de ahora po</u>

2452 4º "B" - Capital Federal, todos los días de 12 a 18 horas. Si vivis por Capital o el GBA, podés comprarlos en Pr Si vivis en el interior, enviá un ano postal o telegráfico por el valor total de le ejemplares pedidos a la siguiente dirección: Martin Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires

El envío corre por nuesta cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés.

ACCION ARCADES

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

En momento que estén jugando, presionen la tecla "Backspace" y escriban cualquiera de éstos códigos: Tengan en cuenta que para desactivar algunos estos trucos, todo \ que tienen que hacer es volver a tipearlos

Recarga toda la energía, pero sólo podrán usarlo cinco veces Jugar en dificultad muy fácil stink - Jugar en dificultad super-

Todas las armas con las municiones " máximo (sólo puede usar dos veces)

Más poder para larma (13) nd a good Poder la fuerza 🌡

Se puede matar con I poder de fuerza m chone La cámara enfoca acción

desde arriba

La cámará enfoca personale desde atrás (estilo Tomb Raider) mostrar el esqueleto los modelos del iuego

Jugar cámara lenta "Tech Bonus" Jugar con Qui-Gon Jinn Jugar con reina Amidala Jugar con el Capitán Panaka Jugar con Obi-Wan Kenobi Muestra cuántos cuadros por

segundo está funcionando iuego Obliga al juego a correr a 60 cuadros por segundo

mon a beat Modo "borracho"

Aparecen líneas rojas alrededor los menúes de opciones

beyond sixems - Jugar con pantalla angosta Muestra los créditos

Suicidarse

Mace que los demás códigos funcionen mal

de the world - LLLL 77777

Carnivores

Comiencen a jugar y escriban palabra "<mark>debugon</mark>" para habilitar el modo "debug" y cuando lo hagan, los dinosaurios los van a ignorar hasta que disparen.

Por otra parte, las armas tendrán municiones infinitas la lava no les causará daño.

Además de esto, ahora podrán usar cualquiera de los códigos que van a ver a continuación.

Correr muy rápido Shift - N - Saltar más lejos Shift - S - Activar — cámara lenta Shift - T - Modificar la cantidad a cuadros y polígonos por segundo (Tab) Ver mapa completo

Midtown Madness

Para poder usar los trucos de este juego, primero van a tener que abrir una ventana DOS y cargara lo de cualquiera de estas dor for-

habilitar todos todos los circuitos - habilitar todos los autos

South Park

Entren al menú de "Options" y hagan un click con mouse en el ángulo inferior izquierdo 💎 la pantalla para poder usar los siguientes trucos:

EFFOLGE - Invencible Todas las armas con municiones infinitas GOTRIP - Cabezas gigantes (sólo en modo 1 1 jugador)



Future Cop L.A.P.D

Mientras estén jugando, mantengan presionada Ltecla 💏 hagan cualquiera 🗀 las secuencias que verán a continuación.

Una vez que hayan puesto uno 🕛 estos códigos, mantengan presionada 🖖 tecla 🔭 y luego presionen 局 para activar el truco que eligieron, todas las veces que quieran: Cuando quieran usar algún otro truco, primero mantengan apretada ... teclas sionen 🌃 para desactivar 🕛 código que están usando, cuando 🦠 hayan hecho vuelvan a mantener presionada [10] para poner otra secuencia y listo.

Recargar los escudos

El jugador 1 se vuelve de color negro

Recarga no septimble properties of the second of the secon Recargar arma principal - Recargar el arma secundaria

Códigos cada nivel en la modalidad Erime War (1 jugador)

Zuma Beach JUNE STATE OF THE MGUGYBLLY LAX Spaceport
UMUGYBLL Long Beach isnavniša - Long Beach (final)



ACCION / ARCADES

Worms: Armageddon

Aca tienen un listado : las armas y opciones ocultas que tiene juego , también podrán ver una descripción de cómo conseguirlas.

medalla de oro en modalidad "Basic Training"

Agua Sheep" - Ganar la medalla 💨 oro en 📉 modalidad "Super Sheep Racing" del menú 🦟 "Training"

al "Longbow" Para obtener este poder, será necesario ganar la medalla de oro en el modo "Euthanasia" del menú 🤄 "Training"

En este caso tendrán que ganar 🦠 medalla oro en la modalidad "Rifle Range" del menú de

Simplemente consigan | medalla de oro en modo "Artillery Range"

Todas las cajas tienen ovejas - Para obtener esto, primero tendrán que ganar la medalla 🕔 oro en 🖟 modo "Crazy Crates" del menú de training

Para conseguir esto será necesario que ganen grado de "Elite" en la modalidad "Deathmatch"

Kim Kim Completen la misión

Para obtenerlo es necesario terminar la misión 8 to - Conseguirán esto una vez que hayan logrado ganar misión 13

Terminen exitosamente la misión 16

. Esto • conseguirán una vez que hayan completado la misión 20

Cuando hayan superado la misión 25 podrán acceder a esta opción

Lo tendrán después ... ganar misión 💷

Ganen todas las medallas de oro consigan el rango "Elite" para habilitarlo



ESTRATEGICOS

Heroes of Might and Magic III

Mientras estén jugando, presionen tecla light y escriban cualquiera estos códigos:

modilin Todos los hechizos 999 "spell points" mucokrubbery - Todos los ingresos incrementados nuconlyamodel - Todos los edificios del castillo construidos nucogeneraldirection - Ver todo — mapa

invicalreadygotorie - Mapa de objetos secretos completo mircsismobin - Ser derrotado

marcia (marcho) de la cerro davo marcia (amabbit - Pasar », nivel marcia (marcho) - Hacer que el héroe gane "Death Knights" marcia (amabbit - Aumentar el nivel de experiencia del héroe

rcoconuls - Puntos - acción infinitos cocasticanthras - Máximo nivel de "suerte" para el héroe

Moral del héroe al máxi-

Obtener arcangeles

Colores más brillantes



Warzone 2100

En cuanto empiecen a jugar, presionen tecla "T" luego escriban alguno estos códigos.

Cuando lo hayan hecho presionen [Simila] para que quede activado, pero tengan en cuenta que estos trucos sólo funcionan con la versión 1.01 del juego.

Pasar misión

n menti canal - Pasar - mision nde fin - Poder infinito nt hander - Todos los proyectos que están siendo desarrolla-

dos, quedan terminados automáticamente

blaum Todas II. unidades son dos veces más poderosas

ill saluciad - Destruir a las unidades seleccionadas iet off my land - Destruir a todos los enemigos que aparecen en el mapa

1000 unidades de potencia adicionales Ver : cantidad : cuadros por segundo a : que está corriendo II juego mostrar información sobre el "engine" de los gráficos

time toggle - Cambiar el medidor de tiempo 🕡 👫 misión y - Cambiar las condiciones climáticas

Nivel dificultad fácil

- Nivel dificultad medio - Nivel de dificultad difícil

- Ver : fecha en la que - juego fue compilado Mostrar un mensaje los programadores

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

ME CONVERTÍ EN UN PERIFÉRICO.

HELLO Xtreme



l objetivo de esta carta no es hacerles ningún tipo de preguntas, sino contar les que manera computadora arruinó

La historia se remonta al año 90 ó 91, más o

menos, donde llegó 286 El primer juego que tuve fue 5occer, después Prince Persia. Los días y noches que habré perditratando de agarrar espada o ganarle a Italia. Con mis 8 años, cada vez me hacía más adicto a computadora, pero lo que me convirtió en un periférico, fue la llegada del Wolf 3D. Día y noche, dia y noche, jugando, tratando de ganarie a los "boss", y después, cuando agarré la mano al MapEdit, todos los fines de semana, no dormía, mepasaba diseñando mapas para Wolf. Una ma ravilla!!! Los años pasaban, le tecnología avanzaba, y ahi, sentado en silla, jugando algo. También, durante ese tiempo apareció. Doomry después el Doom. Fue terrible lo que me causaron esos juegos: una terrible adicción: miedo cuando golpe aparecia algo, me hacia saltar, esa espectararmusiquita que tenía, los sonidos, era perfecto, ningún juego hasta ahora me causó eso. Durante ese tiempo, apareció el Dune 2, y partir ese momento me hice adicto a los juegos de estrategia en tiempo real. El poco tiempo que tenia libre, usaba para jugar - fútbol, o para hacer - del cole

todo era computadora, es decir, todo era Warcraft no se imaginan qué pasó cuando salió el Warcraft en esos momentos, habla migrado a una 486 con 4 Mb de RAM. y cuando me enteré de que requería 8 Mb, sali corriendo a comprarlos, solo por ese juego. Bueno, tiempo no paraba, y los juegos tampoco. Después me compré una Pentium 166, con todos los chiches.

Pero después, con la aparición del Warcraft.

Los juegos que fui jugando fueron el Age ol Empires, que me mantuvo horas y horas frente al monitor, el Quake y Quake 2, ni hablar, el Carmageddon, que lindoll!!! Commandos, Half-Life, Blood, Duke 3D; algún otro estratégico y aventura:

También, me instalé Internet. Para que!!!!! Ahora soy adicto a otra cosa más. maldito e-mail. A-cada hora, me hay e-mail, ý si por mucho tiempo no hay, me mando e-mails a mi mismo como para entretenerme un rato.

Después, hace unos meses, llego mi casa una

Rentium II 350, y de esta manera armé una-red. No se imaginan. Todo - verano sin dormir, jugando Duke 3D o al Blood, no dormia, Jos parpados los había atado con hilos, para que no se me cerraran. Todas las noches invitando a un amigo, jugaba a algunos de estos juegos. Hasta que después empece instalar los de estrategia - que más jugaba era Age - Empires, siempre con - mismo pibe, que se quedaba a dormir los fines - semana sólo para jugar a ese juego. Hubo un día que estuvimos jugando al Age - Empires durante 9 horas seguidas. Fue una preciosura. Sin duda - que mas arruino mi-vida fue la instalación de - red:

Ahora, con 15 años, único que hago es usal computadora, no importa para qué, no tengo nada que hacer desinstalo e instalo los juegos hasta que algún problema surja. Ya nis i quiera puedo jugar al fútbol, lo que estoy practicando es hacer jueguito con la bolita del mouse, mientras computadora, varga.

Bueno, eso creo que es todo. Espero que puedan publicar historia de mi vida. Por favor publíquenla y no recorten. Chau!!!!!!

> Ignacio Jose Vercesi newton@ciudad.com.ar

Lo prometido en deuda, Ignacio. Creo que sos el ganador del juego del mes sobre todo por una cuestión de salud. Jugar con la pelotita del Mouse.... pobrecito...;)

Bueno ahora en serio, soi el flamante ganador de un Turok 2: Seeds of Evil (Justamente tu género favorito, jmria vost) que gentilmente nos facilitó la gente de Microbyte. Podés pasar por nuestra editorial sita en Paraguay 2452 Piso 4 *B*, Capital Federal, cualquier día hábil en el horario de 12:00 a 16:00 hs. a retirarlo. No lo olviden, pongan en funcionamiento la creatividad y enviennos una carta o un e-mail con alguna propuesta merecedora de un juego original y la de ahorrarse unos buenos mangos...

PARA MUESTRA SOLO BASTA UN BOTÓN

Sres. XPC: "La revista de juegos para PC"

Antes que nada, quiero felicitarlos por el trabajo que llevan a cabo. ¿Por qué? Porque es frecuente que cuando una publicación llega a popularizarse, los redactores se apolillen en el limbo y dibujen la clásica frase Argentina: "Ya llegamos!!"... Listo!!... Ahora a mantenerse!!... Pero lamentablemente, confunden las palabras "mantenerse" confundero las palabras "mantenerse" confundieron las palabras "mantenerse" con... "superarse" por eso hoy están donde están. No pueden haberse confundido mejor. Desde que tuve el primer número en mis manos, me di cuenta de lo bien que se equivocan. Y como para muestra sólo

basta un botón, quiero anotar un sólo caso: el del

Soy fanático del Half-Life, y cuando me enteraron de la demo "Upink", mi felicidad sólo fue comparable con la decepción de caer en cuenta de que... yo no tengo Internet!!!! Y cuando mi resignación se hizo carne, y pase por "mi revista", algo extraño había en la bolsita que me llevo a decirle al kiosquero: "no hermano... XPC te dije... la de siempre...no viene con CD.... Al to cual mi amigo (muy educado el) me espeto: ¿Qué? ¿Cómo que 25 más? ¿Estás seguno? ¿Pero si un CD Virgen cuesta 2,50\$? Otra vez... esa manía chota de superarse.

Es por esto que les digo a todos los que vierten opiniones en esta sección, que hagan un razonamiento simple: Salvo que uno tenga Cablemodem (\$100 x mes), para bajarse "solo" la demo del "Upinio", ¿Cuánto tiempo y guita se gastarian? A no ser bolu... muchachos... si por 2 mangos adicionales por mes, tenemos estas demos, patches y algún que otro utilitario: ¿Quién puede tener la osadía de sentirse estafado? Por supuesto que no va a faltar el "clásico" lector que me va a tachar de "ricachón". Es cuestión de "sentido comón" que le dicen. Después de esto, sólo quiero hacerles "3 preguntas 3", las cuales necesito por favor, me las respondan, ya que para mi es muy importante:

 Me pase de W/95 a W/98, y cada vez que enciendo la PC antes de la línea de comandos, me aparece la siguiente frasz: "read error patern. Error Code=-2" (Por supuesto, sin ias comillas). Cabe acotar que tanto los programas, como los juegos, se esecutan normalmente; ¿Es para preocuparme?

2) Tengo un Pentium II 300 MHz MMX, 96 M8 de RAM. Placa de video I740 de 8 megas y una Voodoo 2 de 8 megas, y mi pregunta es la siguiente: ¿Consideran ustedes que ya tengo que hacerle un upgrade a la máquina o todavía me aguanta un tiempito más? (Hasta ahora, los juegos se ejecutan perfecto).

3) Con referencia a la pregunta anterior: ¿Por qué cualquier juego ejecutado en resolución 800x600 corre igual o más rápido (FPS), que en 640x480? ¿No deberia ser a la inversa? (No hablo en general. Es mi caso nomás)

Gracias por contestarme y sigan "confundiéndose" como hasta ahora, que gracias a sus "errores de interpretación", sus fieles lectores los vamos a acompañar siempre.

Un sincero abrazo!!!

Marcelo Dario Gómez

Acá hay todo un tema que aclarar. Xtreme PC tardó su tiempo en sacar su edición acompañada por un CD, ya que lamentábamos el hecho de tener que subirle el precio a la revista. Además tener que generar un CD por mes (algo que cuesta bastante laburo, ya que hay que conseguir las demos, los patches, pedir las autorizaciones correspondientes, programar la interface. Etc. Etc.) es pura v exclusivamente para el beneficio de los lectores que obtienen un producto más completo, ya que como vos decís, las demos cada vez vienen más "grandes" y los patches son cada vez más necesarios (como en el caso del Sin), además es la única forma de poder mostrarles otras cosas (como los videos que filmamos en el E3) o incluir utilidades necesarias para correr ciertos juegos. El tema de la subida de precio es pura y exclusivamente debido al costo de fabricación del CD, más la correspondiente comisión de los kiosqueros y distribuidores, por lo que como verán, el CD está hecho para que ustedes lo disfruten, no porque a la editorial le convenga económicamente. Finalmente la idea es la de brindarles a los lectores el meior producto que podamos, y así como no nos hacemos problema en tener que generar un CD todos los meses, tampoco nos preocupa incluir en este número, como habrán notado, 16 páginas más como para poder cubrir a fondo el evento del E3 y mantener todas las secciones. Ahora Marcelo vamos a las respuestas:

1) Evidentemente este es uno de los errores que prácticamente nadie conoce. Según parece, alguna vez instalaste algo en la máquina (un juego, un utilitario, un driver, lo que fuera) y luego los archivos fueron borrados y la máquina no los elimino del sistema.

2) Mirá hay una ley (de la editorial) que dice: "Un segundo después que te compres algo para la computadora, saldrá algo mejor" o como dicen los yankees "¿Para que arreglar lo que no esta roto?" si los juegos te andan bien, joya, esperá un poco más "tundo veas que más de uno te empiece a "tironear" será la hora de mejorarlo.

3)Seguramente debe ser algún juego en especial que te hace parecer que esto es así. Los juegos, obviamente, corren de una manera más veloz en resoluciones inferiores, salvo raras excepciones.

UNA SECCION "POSTA"

Hola fieles lectores de XPC:

Soy Leonardo, tengo 17 años y soy de Banfield. Desde ya les pido disculpas porque seguro me voy ■ mandar alguna guasada más adelante. Como ustedes ya saben (voy a seguir los pasos de un buen lector de XPC). "Son la revista de juegos para PC de la ARGENTINA", y lo que más me gusto de la revista (a parte del super contenido que tiene) es que en la parte superior de la tapa dice: "HECHA EN ARGENTINA" (me pone muy feliz saber que semejante revista esté hecha en Argentina), no como otras que dicen "Made in Argentina" para darle categoria (je je), categoria tiene XPC, por ser una revista original y demás, bueno, ya pasó la sección halagos, tendrían que poner en la revi una sección que se llame "Halagos", (ahora vienen las preguntas y después los consejos) a ver que les puedo preguntar (derivado del típico "y qué te puedo cobrar*), ya se!

1) ¿Es muy largo el SiN?, porque hace como 6 meses que lo estoy jugando (aunque no muy seguido) y todavia no lo terminé.

2) ¿Hay mucha diferencia entre un Celeron 266 y un PII 266? (hablo de velocidad de proceso en los juegos), yo tengo una Celeron 266 (la cual hago correr a 400) y los juegos me andan bastante ca-

 ¿Cuándo saldrá el Team Fortress 2?, ya pregunté en varios lugares y me dicen que todavia no salió.

Se me acabaron las preguntas, así que ahora vienen los conseios (según la "quia de buen lector de XPC*), queria decirles a todos los lectores que confien en XPC porque cuando ellos dicen blanco, es blanco (creo que es algo así el dicho), a mi me pasó con el Half-Life (copado juego) con otro que no quiero nombrarlo (para no menospresiarlo, y por si las discusiones), en la XPC dice que el juego es una ca*ada (perdón), y el juego es una cag.. (esta vez no se me escapa). Otra sugerencia (pero esta vez para XPC), porque no ponen una sección que hable sobre los juegos de posta. Il sea, juegos "buenos", de dificultad considerada como el Half-Life, SiN, Commandos, el tremendo Grim Fandango, Need for Speed 3, y algún otro que me olvido, que sea algo así como "El más votado (o el mejor) del mes*, yo creo que esto ayudaria a algunos lectores a decidir que comprar a la hora de comprar un

Desde ya, millones de gracias por recibir mi maii, aunque si me la publican se multiplicarán por 10 los agradecimientos, pero me conformo con me respondan las consignas por e-mail, y para lo que vivan en Banfield (o no) y estén interesados en una LAN, también mandar un mail a leomaglio@infovia.com.ar, saludos a todos (y todas), chiou y hasta no sé cuando.

Leonardo de Banfield leomaglio@infovia.com.ar

Vamos a las respuestas mientras diseñamos la nueva sección de "Halagos" :)

1) St. Es largo, y si lo jugas sin el patch correspondiente, la carga de cada nivel tarda como 5 minutos ([incluso cuando perdés y tiene que cargar el mismo!) por lo que se te va a hacer más largo todavia. Los patches están en el XCD número 1 y creo que en este número está la nueva versión 1.05.

 Obviamente, el Celeron es una versión más económica del Chip Pentium II y no tiene "caché interno" por lo que es bastante más lento.

3) No le han mentido caballero. Team Fortress 2 todavía no salid, y seguramente no el a salir por unos cuantos meses más. Vimos y jugamos una versión más avanzada que la que habíamos testeado cuando hicimos el preview (XPC Número 16) en el E3 y te podemos decir que está de la San Flauta. Podés ver una breve reseña en el informe del E3 de este mismo número y estate atento a la cobertura que le hagamos al producto a medida que surjan novedades sobre el mismo.

Sobre la sección que mencionás (la de poder tener un parámetro de que juego comprar con los ojos cerrados) es sin dudas Reviews en la que los juegos que se llevan el premio automáticamente son una garantía para los seguidores del género. O si no en las News, el cuadro "Los más jugados en Xtreme PC" es un Ránking de los juegos que más jugamos en la redacción mientras preparábamos el número que tenés en este momento en tus manos.

HAY QUE JUBILAR EL RÍGIDO!

Hola amigos de Xtreme PC:

Me llamo Ignacio, tengo 15 años y soy fanático, de la carcades 3D y de los juegos de estrategia, pero últimamente me tengo que conformar solamente con los de estrategia por que no tengo una placa 3D, los felicito por la EXCELENTE revista que hacen, los sigo desde el numero 4 y les agradezro que hayan puesto el CD, ya que con éste pude probar el Half-Life, en realidad compré el completo pero no sabia que gastaba (420 MEGAS1 (¿por qué no mencionaron este "pequeño" detalle?) y no me entra de ninguna fórma porque, por más que borre programas no consigo más de 300 megas libres, pero jugué la demo y le llegué a la final, pero por más que le tirara con todo lo que tenia no le hacia nada.

1)¿Me pueden decir una técnica o algo para poder vencerla?

2) Tengo un amigo que tiene el Diablo y me dice que llega a la final del nivel 2 (creo que se llama Butcher), pero que no lo puede vencer por más vuelta que le de ¿Hay alguna técnica específica para matar « este bicho?

Les dejo mi dirección electrónica para los que quieran escribirme. Muchas gracias y sigan adelante con la mejor revista de computación de la Argentína, ¡chau!

> Ignacio Villa. Villaignacio@hotmail.com

Querido Ignacio:

Tus problemas con el enemigo final que no podés eliminar en el demo del Half-Life, lamento decirte que está hecho de esa forma a propósito ya que ahl es donde se termina el demo. Obviamente, con tode la Intención de dejarnos "calentitos" para jugar la versión final. Respecto de los requerimientos en el rigido, siempre ANTES de comprar un juego te tenés que fijar en los requerimientos y la cantidad de megas que necesita en el disco rigido. Estos datos generalmente se encuentran en la parte inferior de la caia.

En el caso del "Butcher" o "Camicero" del Diablo, la forma de matarlo es bastante sencilla. Tirarle o pegarle con todo lo que tengamos a mano (si jugamos solos el Warrior es el personaje ideal). El tema es que para hacerle daño tenemos que poseer un nivel de experiencia aceptable, para lograrlo nada mejor que practicar eliminando esqueletitos a lo loco y comprar armas poderosas en el pueblo. ¡Hasta la próxima!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

3 nos dejó de cama. Fuimos, volvimos y les preparamos el número especial que tienen en sus manos, con más páginas y la última información. Pero si se pensaban que esto es todo, están muy, pero muy equivocados. El próximo mes empezamos a tratar en profundidad los mejores juegos que fueron expuestos, con algunas maravillas como el Battlezone 2, o el nuevo juego de fútbol de Microsoft que parece sencillamente impresionante. También tendremos un preview a fondo de Need for Speed: High Stakes, el próximo juego de la saga que incluye una gran cantidad de mejoras que realmente dejarán a más de uno con la boca abierta. Además, por supuesto, de los últimos demos y patches en

juego de la saga que incluye una gran cantidad de mejoras que realmente dejarán a más de uno con la boca abierta. Además, por supuesto, de los últimos demos y parches en nuestro CD y los últimos reviews de los mejores lanzamientos de Junio, como el disco de datos del Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast o del esperadisimo Alien vs. Predator. Nos vemos en 30 días...

Previews

- Battlezone 2
- Vampire The Masquerade: Redemption
- MS International Fútbol 2000
- Drakan: Order of the Flame
- · Outcast
- Y todo lo que te enloquece...



MS International Fútbol 2000

Reviews

- Puma Street Soccer
- · Alien vs. Predator
- · Tales of the Sword Coast
- · Viva Football
- · Star Trek: Birth of the Federation
- Starshot
- · Official Formula 1 Racing
- Y los últimos éxitos...



Además...

- Hardware: TNT 2, el chip del momento analizado por nuestros especialistas.
- Un CD repleto de las últimas demos y patches
- The Classic Sections
- · Correo de Lectores
- Soluciones: Commandos: Beyond the Call of Duty y trucos, trucos trucos!!!
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...



DE JULIO NO TE LA PIERDAS!



l año pasado nos deslumbraron con su tercera parte. Ahora con esta secuela, subtitulada High Stakes, EA nos induce una vez más a pasarnos horas y horas frente al volante, High Stakes cuenta con un engine cada vez más depurado, que ahora incluye entre otras cosas, daño en los vehículos en tiempo real, lo que ocasiona un control errático sobre el bólido a medida que se va haciendo bolsa contra los contrincantes o escenarios y el correspondiente desembolso económico en el taller al final de la carrera, si es que queremos seguir compitiendo. Además el juego incluirá por primera vez todos los tableros de los coches en 3D, por lo que el realismo se irà directamente a las nubes. Como broche de oro v también en el próximo número, entérate del nuevo proyecto Need for Speed, en forma exclusiva v con detalles únicos, como sólo Xtreme PC te puede brindar.





IEL MEJOR SIMULADOR DE VUELO DEL MOMENTO!







Año 2006. Una enorme reserva de petroleo es descubierta en los mares cercanos a la frontera de Rusia y Noruega. El gobierno Noruego reclama el territorio y comienza la perforación y extracción, a pesar de las constantes quejas del decadente gobierno Ruso. El conflicto bélico esta planteado...los Estados Unidos intervienen y la batalla aérea más mortal jámas vista hará explosión y enfrentará a dos temibles potencias bélicas: la marina de los EEUU y la fuerza aérea Rusa.

JETFIGHTER FURNISHER



- Dos juegos en uno: forme parte del ejercito de los EEUU o conviertase en un piloto Ruso. ¡Experimente dos campañas totalmente diferentes!
- Mapas geograficamente realistas generados con datos topograficos de satelite.



- Tres aviones de ultima generacion: el F/A-18 y F-22N MIG-42 Stealth.
- Increibles escenas cinematicas entre niveles, presentando intensos personajes y contando la trama desde ambos lados del conflicto.

4cDs



\$49

Talorelay

Distribuye:



San luis 3065 (1186) Capital Federal Tel/fax: 4962-7263 www.edusoft.com.ar

© 1997 Jetfighter FullBurn. Mission Studios y sus logos son marcas registradas de Mission Studios Corporation, una subsidiaria de Take-Two Interactive Software, Inc.
Todos los derechos reservados. Interplay es marca registrada de Interplay Productions.
Todos los derechos reservados. Edusoft es distribuidor exclusivo en la Argentina.
Todos los derechos reservados diaustra Argentina.

O GD MARKET

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...





















































a Gravis PC Game Pad Pro Digital y Programable 6 Gravis Xterminator Análogo y Digital-17 Funciones Prog. c Gravis Game Pad Pro USB d Thrustmaster F-22 Pro e Muñecos Starcraft y Warcraft f Muñecos Quake g Voodoo3 2000 PCI/AGP 16mb - Voodoo3 3000 AGP 16mb c/ salida a TV h in Cyborg 3D Programable Análogo y Digital ó USB - I Anteojos 3D Eyescream Metabyte p/ cualquier Voodoo 8mh 6-7 / 7

encontranos aca...

+ de 2000 productos diferentes

cdmarket@memotec.com.ar

4393-2688

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS











Solicitá al 4372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades

